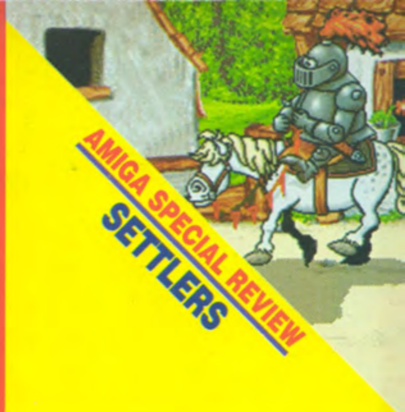
ΤΕΥΧΟΣ 107 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1994 ISSN 1105-5480 ΔΡΧ. 800

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

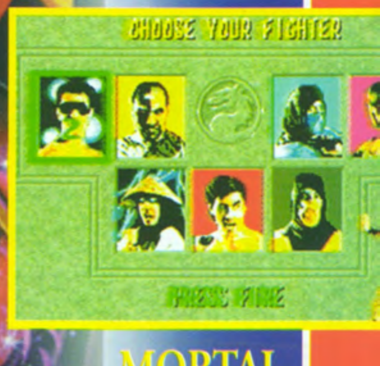


AMIGA SPECIAL REVIEW
SETTLERS

Aladdin

ΕΝΑ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΠΟ ΤΗΝ DISNEY





MORTAL KOMBAT
ΟΔΗΓΟΣ ΕΠΙΒΙΩΣΗΣ



CD-I
ΠΡΩΤΟΠΟΡΙΑΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗΝ PHILIPS


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
ΑΠΟΛΥΤΗ ΤΕΧΝΟΛΟ
SUPER NINTENDO
SELECT
START
SUPER TENNIS
SUPER SOCCER
STARWING



Η ΥΠΕΡΟΧΗ ΤΟΥ SUPER NES	
ΚΕΝΤΡΙΚΟΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ (CPU)	16-BIT
RAM	128 K
ΗΧΟΣ-DIGITAL	8 ΚΑΝΑΛΙΑ, HI-FI STEREO 16 BIT
ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΗ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΧΡΩΜΑΤΩΝ	256
ΔΙΑΘΕΣΙΜΑ ΧΡΩΜΑΤΑ	32768
ΑΝΑΛΥΣΗ ΟΘΟΝΗΣ	512 x 448
ΜΕΓΙΣΤΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ SPRITES*	128
ΜΕΓΙΣΤΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ SPRITES/ΓΡΑΜΜΗ	32
ΜΕΓΙΣΤΟ ΜΕΓΕΘΟΣ SPRITES	64 x 64
SCROLLING	4Hz, ΚΑΘΕΤΟ-ΔΙΑΓΩΝΙΟ, 360 ΜΟΙΡΕΣ

** SPRITES: ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ*

Η ΠΡΩΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΣΤΑ VIDEO GAMES

107

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1994

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Κων/ντίνος Παπαζαχαρόπουλος
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ηλίας Μανεσιώτης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Γιαγιάς, Κώστας Παπαδάκης, Γιώργος Κακαλέτρης, Θοδωρής Δεβελέγκας, Μάνος Νικολάου, Θοδωρής Ραφτόπουλος
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κωνσταντάκης Μάνος, Χριστοφιλόπουλος Γιώργος, Δήμητρα Πορφύρη, Μαύρου Ελένη
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαιραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκης
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Τζανανδρέα Πέγκυ, Βιτζηλαίου Πέπη
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Γιώργος Νάνος
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από τα γραφεία Β. Ελλάδος, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δημήτρης Κολλιτζίκης

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γιώργος Παπαγεωργίου
DESKTOP PUBLISHING: Κατερίνα Κομίνη-Τσιτσώνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Μάρθα Πλεξίδα, Φρόσω Ξιξή, Βασίλης Δουβίτσας, Χάρης Σαράντης
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ιάκωβος Πολυκανδριώτης,
ΔΙΕΚΠΑΙΠΑΙΩΣΗ: Παύλος Καραγιαννίδης
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΧΡΩΜΟΑΝΑΛΥΣΗ
ΜΟΝΤΑΖ: Β. Σαμαρτζής
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ: Γ. Μαυρίδης
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Σ. Καββαδίας
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 7.900 δρχ. - Φοιτητές: 7.000 - Ν.Π.Δ.Δ.-ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ - ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ: 12.000 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 12.000 δρχ. Αμερική: 13.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:Umberto Grelloni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - John Adamopoulos

Απαγορεύεται η ολική ή μερική δημοσίευση ή αναπαραγωγή χωρίς έγγραφη άδεια της COMPUPRESS AE. Τα ενυπόγραφα άρθρα δεν εκφράζουν απαραίτητα τις θέσεις του περιοδικού.





Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:
DATA: 9242218, 9242220 (9600 bps)
9242227, 9242247 (9600 bps)
9241478, 9241518 (2400 bps)
9241747, 9227606 (2400 bps)
9227665, 9229128 (2400 bps)
VOICE: 9238672-5 (sysop)



MORTAL KOMBAT DEATH MOVES

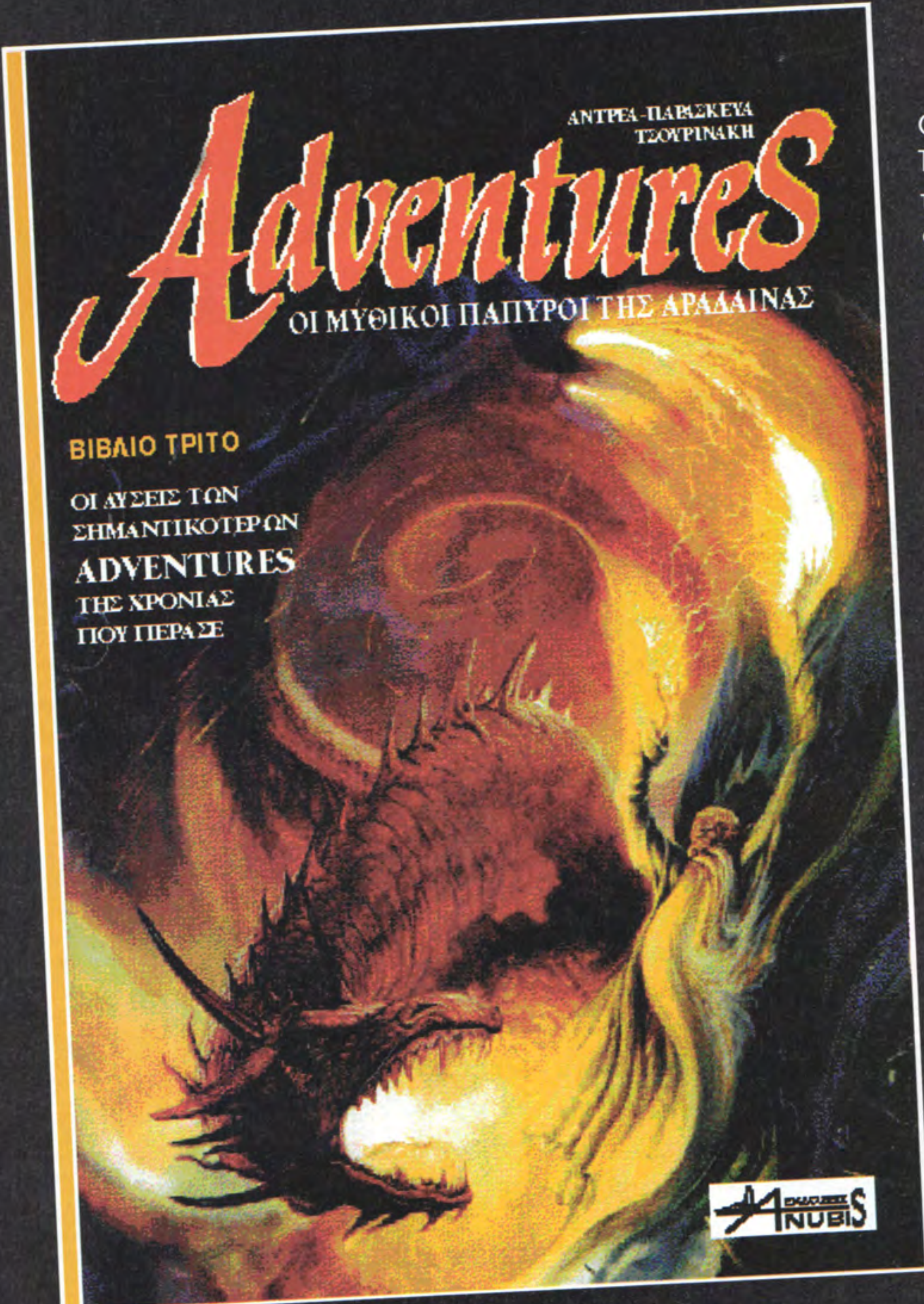
82 Επιτέλους, οι κινήσεις που όλοι περιμένατε.

ALADDIN

32 Το μόνο που θα σας πούμε γι' αυτό το παιχνίδι είναι: Εβαλε το χέρι της και η εταιρία Disney.



Περιεχόμενα



Οι περιπέτειες συνεχίζονται... Το βιβλίο Adventure No3, με τις λύσεις των πιο σημαντικών adventures, θα βρίσκεται σε λίγο στα χέρια σας.
Τίποτα πια δεν μπορεί να σας σταματήσει!
Το Adventure No3 γράφτηκε για όλους εσάς που η περιπέτεια κυλάει στο αίμα σας και ξέρετε να ξεπερνάτε κάθε εμπόδιο για να τη ζήσετε.
Τίποτα πια δεν μπορεί να σας σταματήσει!

ΚΑΛΟ ADVENTURING...

- **ALTERED DESTINY**
- **CURSE OF ENCHANTIA**
- **DARK SEED**
- **FASCINATION**
- **GOBLINS 1**
- **INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS**
- **KYRANDIA**
- **LURE OF THE TEMPTRESS**
- **SPACE QUEST 5**
- **SPELLCASTING 301**
- **THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES**
- **AMAZON**
- **ERIC THE UNREADY**
- **GATEWAY**
- **HOOK**
- **KINGS QUEST 6**
- **PLAN 9 FROM OUTER SPACE**
- **REX NEBULAR**
- **SPELLCASTING 201**
- **WEEN**

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ

...ΚΑΙ ΤΙΠΟΤΑ ΠΙΑ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΑΣ ΣΤΑΜΑΤΗΣΕΙ!

και όλες οι λύσεις για 256χρωμες εκδόσεις, με το καινούριο user-interface, των LARRY 1, POLICE QUEST 1 και SPACE QUEST 1.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9241.715, Fax: 9242.219

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

Κάθε φορά που πρέπει να γράψω αυτό το γράμμα της σύνταξης, ειλικρινά το μόνο πρόβλημα που αντιμετωπίζω είναι τι να βάλω για πρόλογο, πώς να ξεκινήσω. Βλέπετε, η στήλη δεν είναι όπως αυτή του "Σχολιάζοντας", όπου εκεί ό,τι και αν πω δεν με παρεξηγεί κανείς. Εδώ, τα πράγματα είναι τελείως διαφορετικά. Πρέπει να είμαι σοβαρός (το "σοβαρός", όπως το αντιλαμβάνεται ο καθένας), γιατί εκπροσωπώ, βλέπετε, τη σύνταξη. Μέχρι και ο Μανεσιώτης διαβάζει αυτό το γράμμα.

Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε, λοιπόν, special review το Mortal Kombat και, μάλιστα, είχαμε υποσχεθεί ότι σε αυτό το τεύχος θα σας παρουσιάζαμε όλες τις Death Moves, τις οποίες και έχουμε στη στήλη Hints'n'Tips. Το εντυπωσιακό είναι ότι πραγματικά κάθε μέρα λαμβάναμε τόσα τηλεφωνήματα, ώστε δεν πιστεύαμε στα αυτιά μας. Ολοι ρωτούσαν και για μια death move κάποιου ήρωα. Ασε τα γράμματα με τα κολακευτικότερα λόγια για την τρομερή παρουσίαση, που έλαβε ο συντάκτης, ο οποίος έγραψε το άρθρο και από τότε μου σήκωσε και κεφάλι.

Στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας, υπάρχουν δύο επίσης πολύ καλά special reviews. Το πρώτο είναι για τους κατόχους Mega Drive και είναι το Aladdin. Αναφερόμαστε σε ένα παιχνίδι, στο οποίο, εκτός από τα πολύ καλά γραφικά, ο ήρωάς μας έχει και το καταπληκτικότερο animation που έχουμε δει τελευταία σε παιχνίδι για κονσόλα. Το δεύτερο special review απευθύνεται στους κατόχους κάποιας Amiga και πρόκειται για ένα παιχνίδι, οι προγραμματιστές του οποίου κατάφεραν να συγκεντρώσουν τα καλά στοιχεία από το Sincity, το Populous και το Civilization, και να μας παρουσιάσουν το επίσης αξιοπρόσεκτο The Settlers.

Αν έχετε πρόσφατα σκεφτεί να αποκτήσετε κάποιο CD μηχάνημα (βλέπετε, έχουν κατακλύσει την αγορά), καλά θα κάνετε να διαβάσετε το τεστ του CDI της PHILIPS και να πάρετε μια πρώτη γεύση τού τι μπορεί να σας προσφέρει. Για να αποκτήσετε μια πιο ολοκληρωμένη γνώμη για το μηχάνημα, φροντίσαμε μαζί με την παρουσίαση να προμηθευτούμε και ορισμένους τίτλους που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά.

Οχι, Κακαλέτρη, σταμάτα, σε παρακαλώ! Σου είπα, ρε παιδί μου, αν θέλεις να γράψεις για τα άδυτα της Amiga, να πας στη δικιά σου. Αρκετά τράβηξα, έτσι που μου κατάντησες το μηχάνημα. Για να ανάψω το monitor, πρέπει να πατήσω το αριστερό κουμπάκι του mouse, για να ανάψω την Amiga, πρέπει να πατήσω το δεξί, και αν θέλω να φορτώσω κάποιο πρόγραμμα, ε τότε πρέπει να βρω πού έχω βάλει το drive. Καλά, πλάκα κάνω. Πάντως, αν εσείς θέλετε να φτιάξετε αναλογικό χειριστήριο για την Amiga σας, ρίξτε μια ματιά στο θέμα "Amiga Επεμβάσεις, β' μέρος".

Τώρα, θέλω να μου πείτε πόσοι από σας έχετε παίξει κάποιο παιχνίδι μέσω ταχυδρομείου. Αν και στη χώρα μας αυτού του είδους τα παιχνίδια δεν είναι και πολύ γνωστά, σας πληροφορώ πως στο εξωτερικό γίνεται χαμός. Εδώ, μπορεί να μην έχουμε γρήγορα ταχυδρομεία, αλλά η προσπάθεια και μόνο που γίνεται για να στηθεί ένα τέτοιο παιχνίδι είναι αξιέπαινη. Πάρτε μια γεύση για τον τρόπο με τον οποίο θα μπορέσετε να λάβετε μέρος σε ένα τέτοιο παιχνίδι, και πού ξέρετε, κάποτε μπορεί να συναντηθούν τα γράμματα.

Αυτά τα ολίγα! Εύχομαι να περάσετε καλά, ανανεώνουμε το ραντεβού μας και υπομονή. Αλλωστε, μην ξεχνάτε πως αυτός ο μήνας έχει πιο λίγες μέρες από όλους τους άλλους.

ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

Πάει και αυτός ο μήνας, τα καταφέραμε και πάλι. Ευτυχώς που ο Φλεβάρης είναι κουτσός και θα μας δοθεί έτσι η ευκαιρία να τα πούμε συντομότερα. Σήμερα, θα μιλήσουμε για διάφορα γεγονότα που συνέβησαν το μήνα που μας πέρασε, άλλα σοβαρά και άλλα κωμικοτραγικά. Θα ξεκινήσουμε από τα σοβαρά και από κάποια ειδησούλα που είχαμε αναφέρει στο περασμένο "Σχολιάζοντας".

ΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ

Είχαμε γράψει ότι η Commodore κλείνει το εργοστάσιό της στη Γερμανία. Δεν έχουμε βέβαια κανένα νεότερο, έχουμε παρατηρήσει όμως ότι στην ελληνική αγορά δεν κυκλοφορεί Amiga (τουλάχιστον δεν κυκλοφόρησε τον Ιανουάριο). Αυτό προκάλεσε σίγουρα πολλά προβλήματα στον τζίρο των μαγαζιών. Δεν κρύβω ότι κάποιο μικρό πρόβλημα αντιμετωπίζουν η εταιρία "Power Systems" και το computer shop "Computer Alfa" να προσφέρουν τα δώρα για το διαγωνισμό που κάναμε. Αλλά μην ανησυχείτε, μας διαβεβαίωσαν ότι, μόλις πατήσει Amiga στην Ελλάδα, οι νικητές μας θα είναι οι πρώτοι που θα πάρουν τα δώρα τους. Επίσης, άλλο εντυπωσιακό στοιχείο είναι ότι σχεδόν όλες οι ξένες εταιρίες software υποστηρίζουν πλέον την 1200, με αποτέλεσμα να έρχονται ελάχιστα παιχνίδια για τις υπόλοιπες - γιατί άραγε.

MORTAL KOMBAT

Καλά, μιλάμε έγινε χαμός. Το ένα τηλεφώνημα μετά το άλλο. "Πείτε μου πώς γίνεται η τάδε death moove, ποιον κωδικό πρέπει να βάλω στο Mega Drive μου για να βλέπω και αίματα. Σας παρακαλώ, πείτε μου κάτι, δεν μπορώ να περιμένω ως το επόμενο Pixel". Αυτές ήταν μερικές από τις καλές και ευγενικές ερωτήσεις. Το λέω αυτό διότι είχαμε και κακές ερωτήσεις, του τύπου "θέλω να μου πεις την death moove του τάδε παίκτη", και αν η απάντησή μας ήταν "θα τις έχουμε όλες στο Pixel Φεβρουαρίου", άκουγες από το συνομιλητή τη φράση "μας υποχρέωσες" και πάρ' το το τηλέφωνο στη μούρη. Τι ευγένεια, δεν μπορώ να πω, παιδί από σπίτι.

ΨΗΦΟΦΟΡΙΕΣ

Οπως ζητήσαμε να μας πείτε τη γνώμη σας για το Pixel όπως έχει διαμορφωθεί σήμερα, έτσι ζήτησαν και από εμάς να ψηφίσουμε για το καλύτερο παιχνίδι της χρονιάς που πέρασε και όχι μόνο. Μιλάμε για την ECTS, η οποία γίνεται δύο φορές το χρόνο και απονέμονται βραβεία στα καλύτερα παιχνίδια, στις εταιρίες παραγωγής software, hardware κ.λπ. Μείνετε, λοιπόν, συντονισμένοι στο περιοδικό σας, αν θέλετε να μάθετε ποια παιχνίδια βραβεύθηκαν.

AMIGA 5000

Αλήθεια ή φήμη; Ο καιρός θα δείξει. Κάπου πήρε το μάτι μας μια ειδησούλα ότι πρόκειται μέχρι το καλοκαίρι του '94 να κυκλοφορήσει μια νέα Amiga, που θα έχει έναν επεξεργαστή turbo με όλη τη σημασία της λέξης. Ο νέος επεξεργαστής, τον οποίο θα διαθέτει το νέο μηχάνημα, θα τρέχει τα προγράμματα 5 φορές γρηγορότερα από τον Pentium. Επίσης, λέγεται ότι θα μπορεί να τρέξει προγράμματα των συμβατών χωρίς κανένα πρόβλημα, καθώς επίσης και προγράμματα του Macintosh. Το πρόβλημα όμως θα είναι ότι η νέα Amiga δεν θα είναι συμβατή με τα προηγούμενα μοντέλα. Βέβαια, όταν ρωτήθηκε ο διευθυντής της Commodore εάν αληθεύουν οι ειδήσεις που είδαν το φως της δημοσιότητας, αυτός έκανε την πάπια. Οχι χαζός θα ήταν, να αποκαλύψει τα μελλοντικά του σχέδια. Αλήθεια ή ψέματα; Θα κάνουμε λίγη υπομονή μέχρι το καλοκαιράκι... και θα δούμε.

Ο ΑΜΟΝΤΑΡΙΣΤΟΣ

Αυτός θα ήταν ίσως και ο μόνος σωστός τίτλος για μια δημοσιογραφική βραδινή εκπομπή που παρουσιάζεται σε γνωστό μεγάλο κανάλι, μία φορά την εβδομάδα. Ο κύριος που την παρουσιάζει, αξιόλογος όπως πίστευα, κατάφερε και έπιασε το νόημα της ζωής. Σου λέει, για να πιάσει μια εκπομπή πρέπει πρώτον να έχει ένα θέμα που θα απασχολεί όλο ή σχεδόν όλο τον κόσμο και δεύτερον να είναι δοσμένο με τέτοιον τρόπο, ώστε να κρατάει αμείωτο το ενδιαφέρον του τηλεθεατή. Και το βρήκε! Θα παρουσιάζω τον πόνο των συνανθρώπων μου! Και δώσ' του ρεπορτάζ για τους φτωχούς, και κόντρα ρεπορτάζ για τους κουτσούς, και να ρεπορτάζ για την κυριούλα που δούλευε από το πρωί ως το βράδυ, ενώ ο άντρας της, το ρεμάλι, ξυνόταν, και στείλε κόσμε

κανένα φράγκο να βοηθήσουμε τον ταλαίπωρο, και ανοίξαμε και ένα λογαριασμό καταθέσεων στην τάδε τράπεζα και άλλα πολλά. Αλήθεια, αρκετός κόσμος έτρεξε να βοηθήσει και είναι προς τιμή του. Ο παρουσιαστής έβαλε στον λογαριασμό πέντε φράγκα;

Αυτό ήταν, η εκπομπή έπιασε, αλλά τα έπιασε και ο παρουσιαστής! Θα μου πείτε, τι σε νοιάζει εσένα. Εμένα τι να με νοιάζει, απλά κουβεντούλα να γίνεται. Εκείνο που δεν μπορώ να χωνέψω είναι ότι πάντα γελάμε με την καμπούρα του άλλου και δεν βλέπουμε τη δική μας.

Αφορμή για να ασχοληθώ με την εκπομπή ήταν ένα ρεπορτάζ που είδα την περασμένη εβδομάδα σχετικά με τα adventure games. Δεν λέω, προέκυψε ένα θέμα που πουλάει. Πώς ήταν δυνατόν να μην ασχοληθεί ο Αμοντάριστος; Είχε δεν είχε, λοιπόν, κατάφερε να μας μεταφέρει κάπου στο 16ο αιώνα (μάλλον πρέπει να ήταν και επηρεασμένος από τη φανταστική ροκ όπερα "Δαίμονες" του Καρβέλα) και ενώ ο δρόμος με τους σατανιστές έχει πάρει το δρόμο της δικαιοσύνης και έχει πάψει ο κόσμος να ασχολείται με τα κατορθώματα μιας μικρής ομάδας, να σου ο δικός σου να το φέρει ντε και καλά στο προσκήνιο.

Ας θυμηθούμε όμως τη συγκεκριμένη εκπομπή. Το ρεπορτάζ άρχισε (κάτω από το σχόλιο του παρουσιαστή ότι και καλά όποιος έχει έναν υπολογιστή στο σπίτι του, και με τα παιχνίδια που υπάρχουν, έχει και ένα μικρό δαίμονα - τι να πεις, κατάφερε να μας στείλει αδιάβαστους, ο άνθρωπος ζει στην άγνοιά του, άλλο πράγμα, φίλε μου, ο ήρωας μάγος που θα βρεις σε ορισμένα παιχνίδια και άλλο ο σατανιστής που θα βρεις στην Παλλήνη) με το φανταστικό demo του παιχνιδιού Heimdal. Μετά ακούσαμε και την υπεύθυνη άποψη κάποιου ψυχολόγου, και τι είπε το άτομο: Αυτά τα παιχνίδια επηρεάζουν τη διάθεση των παιδιών και αναστατώνουν την οικογενειακή γαλήνη (κάτι τέτοιο, τέλος πάντων). Το δε κωμικοτραγικό ήταν όταν παρουσίασε και ένα μίνι ρεπορτάζ (τόσος χρόνος τού έλειπε για να κλείσει η εκπομπή), όπου κάποιος άλλος δημοσιογράφος πήρε σβάρνα τα computer shops που πουλάνε παιχνίδια και σε κάποιο από αυτά ρώτησε έναν υπάλληλο να του πει τι είναι τα adventure games. Τι απάντησε ο υπάλληλος του computer shop που πουλάει και παιχνίδια; "Ναι, τα έχω ακουστά, είναι κάτι παιχνίδια με ήρωες, με μαγικά, αλλά δεν ξέρω τι ακριβώς κάνουν, δεν έχω ασχοληθεί". Στην ερώτηση του δημοσιογράφου από πού ενημερώνεται το παιδί, ο κόσμος, ο τρομερός υπάλληλος γυρνάει και λέει μέσα από τα περιοδικά του χώρου και κάτι τέτοιες χαζομάρες. Αλήθεια, μια και ανέφερε ο τρομερός υπάλληλος τα περιοδικά του χώρου, δεν θεώρησε αναγκαίο ο κύριος που έκανε το ρεπορτάζ να ενδιαφερθεί να μάθει την άποψή τους;

Εκεί βέβαια που έπεσε το γέλιο ήταν όταν ο δημοσιογράφος έψαξε πάρα πολύ να βρει κάποιον heavy-μεταλλά, που να έχει κρεμασμένο στο λαιμό του κάποιο σατανικό σύμβολο, και να τον ρωτήσει τι είναι αυτό που φοράει και γιατί το φοράει. Το παιδί τού απάντησε πολύ απλά και με χαμόγελο ότι το φοράει επειδή του αρέσει και ότι δεν υπάρχει κάποιος ιδιαίτερος λόγος. Ευτυχώς που δεν έκανε και καμιά άλλη χαζή για μας (πονηρή για το δημοσιογράφο) ερώτηση στο heavy-μεταλλά, γιατί ίσως να μην είχε προσέξει ότι πιο κάτω από το σύμβολο που φορούσε το παιδί στο λαιμό του, κρεμόταν... και ένα μικρό σφυράκι. Γι' αυτό σου λέω, ρε αμοντάριστε, άσ' το, άσ' το να πάει, άσ' το - που λέει και ο Πάριος στην τελευταία του δισκογραφική δουλειά - δεν σου πάει το θέμα. Πούλαγε πριν από ένα μήνα, τώρα όμως έχουμε να ασχοληθούμε με υποκλοπές, παραπομπές, φορολογικές δηλώσεις και άλλα πολλά.



Αυτόν το μήνα σάς την έσκασα και δεν έβαλα κάποιο δικό μου σκιτσάκι, γιατί δεν πρόλαβα να παραγγείλω κάποιο σχετικό με το θέμα. Ετσι βρήκε την ευκαιρία να κλέψει τα βλέμματα των αναγνωστών μας, ποιος άλλος, ο Μανεσιώτης. Καλό παιδί το άτιμο, και αν καμιά φορά τον αποκαλώ διάολο (επειδή καθυστερεί μια ζωή να μου φέρει τα άρθρα του), αυτός δεν μου χαλάει χατίρι. Πάει και βάζει τη στολή που του έραψε η μαμά του για τις απόκριες, στέκεται μπροστά μου και μου λέει: "Αφέντη, ποιον θέλεις να κάψουμε σήμερα;"

TERRA INFORMATICA

Mortal Kombat II:
η πολλά υποσχόμενη συνέχεια ενός εκπληκτικού παιχνιδιού

Είμαι σίγουρος ότι ένας από τους χιλιάδες λόγους για τους οποίους αγοράσατε το προηγούμενο Pixel ήταν το Special Review του Mortal Kombat, ενώ, αν κρίνουμε από τα τηλεφωνήματά σας, ασχολείστε μαζί του σε σημείο που να απειλείται η υγεία σας (εμείς, πάντως, σας είχαμε προειδοποιήσει).

Αυτό που ίσως δεν ξέρετε είναι ότι ετοιμάζεται η συνέχεια του παιχνιδιού, με τον πρωτότυπο τίτλο Mortal Kombat II και είναι πολύ πιθανό να κυκλοφορεί στο εξωτερικό, τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές. Φαίνεται ότι ο Shang Tsung επέζησε τελικά του πρώτου τουρνουά (δεν μπορώ να καταλάβω το λόγο) και αποφάσισε να διοργανώσει και δεύτερο.

Τα γραφικά και ο ήχος κυμαίνονται σε αισθητά υψηλότερο επίπεδο, ενώ έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε κάποιον από τους 12 ήρωες του παιχνιδιού. Εχουν προστεθεί 7 νέοι χαρακτήρες, εκ των οποίων δύο είναι γυναίκες (δυστυχώς, αφαιρέθηκε η Sonya). Ομως η μεγαλύτερη καινοτομία είναι οι πολλαπλές death moves ανά ήρωα, γεγονός που σας δίνει τη δυνατότητα να εξοντώσετε τον αντίπαλό σας με παραπάνω από έναν τρόπους.

Περισσότερες πληροφορίες, όταν έρθει και στη χώρα μας.





Handycam Vision:
ένα μικρό θαύμα από τη Sony

Η νέα βιντεοκάμερα της Sony αποτελεί το πρώτο προϊόν μιας νέας γενιάς βιντεοκάμερας με οθόνη υγρών κρυστάλλων (LCD). Μέσα από την LCD οθόνη μπορείτε να βλέπετε έγχρωμα αυτό που βιντεοσκοπείτε, ενώ μετά από κάθε βιντεοσκόπηση μπορείτε να δείτε αυτό που μόλις τραβήξατε.

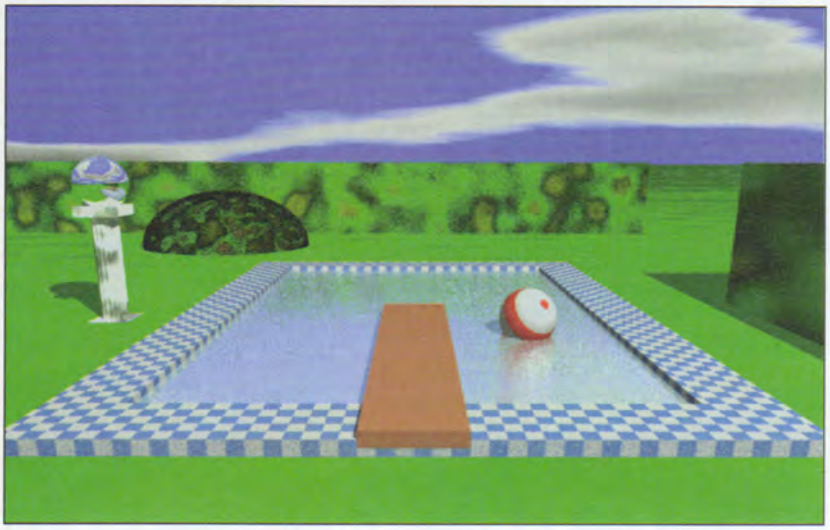
Το νέο προϊόν είναι απλό στη χρήση, έχει μικρό μέγεθος και βάρος (μόλις 644 γραμμάρια), έχει ήχο Hi-Fi και συνοδεύεται από μικρό τηλεχειριστήριο. Η Handycam Vision απευθύνεται σε εκείνους οι οποίοι θέλουν να αποτυπώσουν εύκολα και γρήγορα τις ευχάριστες στιγμές της ζωής τους, ενώ η ενσωματωμένη οθόνη επιτρέπει τον άμεσο έλεγχο του αποτελέσματος.

Για περισσότερες λεπτομέρειες απευθυνθείτε στη Sony Hellas, Κολοκοτρώνη 5 & Λ. Δημοκρατίας, Ν. Ψυχικό, τηλ.: 6877701. Η Handycam Vision βρίσκεται πάντως σε όλα τα εξουσιοδοτημένα καταστήματα Sony.



TERRA INFORMATICA

BIT.MOVIE 94: όσοι καλλιτέχνες προσέλθετε



Αν βιαστείτε λίγο, ίσως προλάβετε να πάρετε μέρος στο διαγωνισμό computer art Bit.Movie. Το festival θα λάβει χώρα στη Riccone της Ιταλίας, από τις 31 Μαρτίου έως τις 4 Απριλίου 1994. Ο διαγωνισμός περιλαμβάνει τρεις κατηγορίες: real - time animation, still images και video animations κατασκευασμένες από υπολογιστή.

Πληροφορίες και application forms μπορείτε να πάρετε από την Bit.Movie '94, c/o Carlo Mainardi, Via Bologna 13, 47036 Riccone, Italy, fax: ++010 39 541 601962.

Νέα προϊόντα από την GVP

Η GVP ετοιμάζει, συν τοις άλλοις, μια πανίσχυρη κάρτα για την A1200. Η A1230 II κυκλοφορεί εντός των ημερών και διαθέτει τον επεξεργαστή 68030 σε συχνότητα λειτουργίας 50 MHz, δύο θέσεις SIMMs που δέχονται μέχρι 64 MB RAM, real-time clock και θέση για το μαθηματικό συνεπεξεργαστή 68882.

Η κάρτα θα μπορεί να συνδεθεί με άλλα περιφερειακά μέσω μιας ειδικής θύρας επέκτασης. Η GVP αναπτύσσει ήδη ένα real-time 16-bit video digitizer με το όνομα Cobra. Για τους μουσικούς και τους video fans ετοιμάζεται ο Flipper, ένα 16-bit σύστημα direct-to-disk sampler.

Υπάρχει ακόμη το A1291 SCSI 2 interface, το οποίο επιτρέπει τη σύνδεση οποιουδήποτε SCSI περιφερειακού, συμπεριλαμβανομένων των CD-ROM drives, scanners, Syquest drives, tape streamers κ.ά.

Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στη Silica Systems, τηλ.: ++081 309 1111.

Δύο νέα joypads για το Mega Drive και το Mega CD

Προτού αγοράσετε καινούριο joypad για την κονσόλα σας, ρίξτε μια ματιά στα νέα προγραμματιζόμενα joypads που κυκλοφορούν για το Sega σύστημά σας. Το ένα έχει τρία προγραμματιζόμενα buttons και το άλλο έξι. Το πρώτο (Cyber Pad από τη Suncom) σας επιτρέπει να προγραμματίσετε μέχρι τρεις κινήσεις και μπορεί να σας λύσει τα χέρια στην περίπτωση που το αγαπημένο σας παιχνίδι δεν υποστηρίζει αλλαγή της λειτουργίας κάποιου button. Το joypad διαθέτει ακόμη δύο προγραμματιζόμενα turbo buttons και επιτρέπει slow motion. Η μπαταρία σάς απαλλάσσει από τον κόπο να ξαναπρογραμματίζετε τις κινήσεις για κάποιο συγκεκριμένο παιχνίδι. Το δεύτερο (SG Propad 2 από τη STD) επιτρέπει προγραμματισμό έξι buttons και διαθέτει auto fire και slow motion. Είναι σχεδόν πανομοιότυπο με το αντίστοιχο της Sega, αλλά τα LEFT και RIGHT buttons είναι τοποθετημένα στην κορυφή, όπως και στο Super NES.





TERRA INFORMATICA

ALL-FORMATS TOP 20

1. **JURASSIC PARK (Ocean)** *SNES/MD/GG/GB/PC*
2. **FRONTIER-ELITE 2 (Gametek)** *Atari/Amiga/PC*
3. **STREETFIGHTER II CHAMP EDITION (Sega/Capcom)** *Mega Drive*
4. **JOHN MADDEN '94 (Electronic Arts)** *Mega Drive*
5. **STREET FIGHTER II TURBO (Nintendo)** *Super NES*
6. **ALADDIN (Sega/Nintendo)** *Mega Drive/Super NES*
7. **MARIO ALL STARS (Nintendo)** *Super NES*
8. **F1 (Sega/Domark)** *Mega Drive/Master System*
9. **F117 NIGHTHAWK (Microprose)** *Amiga*
10. **COSMIC SPACEHEAD (Codemasters)** *MD/MS/GG/NES*
11. **NIGEL MANSELL (Nintendo)** *SNES/GB*
12. **SUPER BOMBERMAN (Sony)** *Amiga*
13. **ZELDA: LINKS AWAKENING (Nintendo)** *Game Boy*
14. **PREMIER MANAGER 2 (Gremlin)** *Amiga*
15. **MORTAL KOMBAT (Acclaim)** *MD/SNES/GB/GG/MS*
16. **LANDSTALKER (Sega)** *Mega Drive*
17. **B-WING (US Gold)** *PC*
18. **ZOMBIES (Konami)** *Super NES*
19. **ALLIEN BREED 2 (Team 17)** *Amiga*
20. **PRIVATEER (Electronic Arts)** *PC*

Νέο πρόγραμμα fax για την Amiga



Αν διαθέτετε ένα FaxClass 2 modem, μπορείτε να μετατρέψετε την Amiga σας σε ένα πλήρες fax με το πρόγραμμα TrapFax της Village Tronic.

Το TrapFax είναι προϊόν του Maximillian Hantsch και της "Trapdoor Development Team", μιας ομάδας προγραμματιστών υπεύθυνων για το Fidonet Front End Mailer. Το TrapFax επιτρέπει στην Amiga να λαμβάνει fax, στέλνει την έξοδο πολλών εφαρμογών σε fax και μπορεί να ενώσει αρκετά αρχεία fax σε ένα. Εχει σχεδιαστεί και έχει πραγματοποιηθεί σε Workbench 2.1, χρησιμοποιεί όμως και μερικά από τα χαρακτηριστικά του Workbench 3. Αν ενδιαφέρεστε για το προϊόν, μπορείτε να επικοινωνήσετε με τη Village Tronic στο τηλέφωνο ++010 49 50 701 30 (Γερμανία).

Σύστημα 32-bit από τη Sony

Η Sony Ιαπωνίας ανακοίνωσε την είσοδό της στην αγορά των video games. Είχε προηγηθεί φυσικά ανακοίνωση της ίδρυσης της εταιρίας Sony Computer Entertainment Company (SCEC) από τη Sony και τη θυγατρική τής Sony, Music Entertainment Japan. Η SCEC ετοιμάζει μια νέα κονσόλα με CD, η οποία θα κυκλοφορήσει μέχρι τα τέλη του 1994 στην Ιαπωνία. Η διάθεση στην Ευρώπη και την Αμερική θα αρχίσει στα μέσα του 1995. Δεν έχουν γίνει ακόμη γνωστές οι ακριβείς προδιαγραφές του μηχανήματος, αλλά η κονσόλα θα έχει έναν 32-bit RISC επεξεργαστή και θα δέχεται μόνο CDs. Οσον αφορά στο software, η Sony έχει πλησιάσει πολλούς από τους κατασκευαστές παιχνιδιών για το 3DO, οι οποίοι δεν φάνηκε να έχουν αντίρρηση για τη μελλοντική συνεργασία.

• Hot titles for CD 32

PINBALL FANTASIES
TROLLS
ZOOL
OVERKILL
SENSIBLE SOCCER
ARABIAN KNIGHTS
NIGEL MANSELL
PIRATES GOLD
CHAMBER OF SHAOLIN
DEMO 2
100GOLD GAMES VERSION 2
DENNIS
D' GENERATION
JAMES POND 2

NEW GAMES
για κονσόλες

STAR WARS II
ALADIN
MORTAL COMBAT
ART OF FIGHTING
DAFF DUCK
JUNGLE STRIKE II
JURASSIC PARK
MORTAL KOMBAT
STREET FIGHTER II TURBO
FIFA SOCCER
ALADIN



AMIGA CD 32
NEO GEO
MEGA CD 2

45.000 δρχ.
προκαταβολή + δόσεις των 15.000 δρχ.

AMIGA 1200 + JOYSTICK + MOUSE PAD + 20 DISKS + ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ + GAMES
104500 ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ
ή ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 35000 + 6 ΔΟΣΕΙΣ

512 KB εσωτ. 500/500+
1 MB για 600
2 MB για 600/1200 PCMCIA
4 MB για 600/1200
Drive 3,5''
Joystick
Scanner Μονόχρωμο/Έγχρωμο
Genlock - Hard Drive
... και άλλα

ΠΑΚΕΤΑ ΠΡΟΣΦΟΡΩΝ
SNES + 2 GAMES
ΕΚΠΤΩΣΗ 10 %
SNES + 4 GAMES
ΕΚΠΤΩΣΗ 20 %

ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ MEGA DRIVE & S.NES
ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΦΟΡΗΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ



ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΩΝ & ΚΑΣΣΕΤΩΝ
AMIGA 600 - 1200, CD32, MEGA DRIVE, SNES, NEO GEO

ΤΩΡΑ & ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

NEO GEO CLUB



GAMES ΑΠΟ 2.500ΔΡΧ. ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ



ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ NEO GEO CLUB ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ NEO GEO ΚΕΡΔΙΣΤΕ :

1. ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ
2. ΔΥΟ ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ ΔΩΡΕΑΝ
3. HOT LINE ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ

ΠΩΛΗΣΗ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ
ΛΙΑΝΙΚΗ

* Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται ο ΦΠΑ

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΟ

ΒΟΛΟ

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΛΟΓΩ ΕΓΚΑΙΝΙΩΝ
ΕΛΑΤΕ ΣΤΑ ΕΓΚΑΙΝΙΑ 26 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ1994
ΚΑΙ ΠΑΡΤΕ ΜΕΡΟΣ ΣΤΟΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Δοκιμάστε το Megadrive για μία εβδομάδα και αν δεν ξετρελαθείτε μαζί του επιστρέψτε το!

15% έκπτωση σε πακέτο MegaDrive + 2 Games

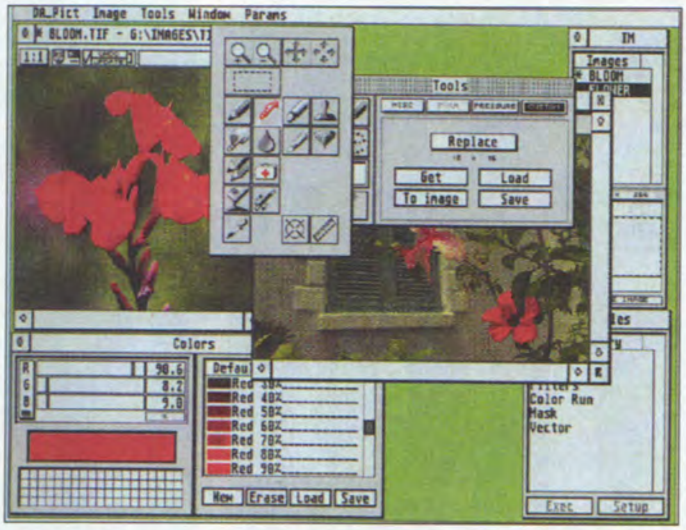
TELECLUB

ΑΘΗΝΑ
Θησέως 60, τηλ.: 9374371-2, fax: 9588503
ΒΟΛΟΣ
Καρτάλη 100 & Αλεξάνδρας

TERRA INFORMATICA

DA's Picture:
Αλλο ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας για τους υπολογιστές Atari

Το DA's Vector είναι χωρίς αμφιβολία ένα από τα ισχυρότερα προγράμματα στον Atari και γνώρισε τεράστια επιτυχία τόσο στη Γερμανία (χώρα καταγωγής) όσο και στην Αγγλία. Η ίδια προγραμματιστική ομάδα είναι υπεύθυνη και για την κατασκευή του DA's Picture, ενός προγράμματος επεξεργασίας εικόνας που τρέχει σε όλους τους υπολογιστές της Atari και απευθύνεται σε όλους τους χρήστες, επαγγελματίες ή μη.



Το user interface δεν θυμίζει καθόλου το DA's Vector. Το DA's Picture χρησιμοποιεί παλέτες εργαλείων, dialog boxes και menu σε ξεχωριστά παράθυρα θυμίζοντας έντονα το Chagall, ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας από τη CGS.

Τα εικονίδια και τα toolboxes δεν είναι τόσο καλαίσθητα όσο του Chagall, αλλά σίγουρα δεν συγκρίνονται με αυτά προγραμμάτων όπως το True Image και το Photo Studio. Μια ενδιαφέρουσα καινοτομία είναι η πρόσθεση ενός αριθμού εικονιδίων σε κάθε εικόνα, κάτω από τη window bar, με τα οποία εκτελούνται λειτουργίες όπως η μεγέθυνση της εικόνας, το mask status και το undo.

Η σημαντικότερη όμως καινοτομία είναι η λειτουργία drag'n'drop, όσον αφορά στο χειρισμό των χρωμάτων. Τα χρώματα μπορούν να φορτωθούν από μία βιβλιοθήκη κάνοντας click σε κάποιο συγκεκριμένο χρώμα και μεταφέροντάς το στην κυρίως παλέτα. Παρόμοιες λειτουργίες εκτελούνται και για τη μεταφορά ενός χρώματος από την εικόνα σε κάποια βιβλιοθήκη.

Το DA's Picture μπορεί να χειριστεί πολλές εικόνες σε διαφορετικά παράθυρα, διαθέτει μεγάλο αριθμό φίλτρων και gradient tools, καθώς και τρεις τύπους masking.

Το πρόγραμμα διαθέτει επίσης και vector masks, που επιτρέπουν τη δημιουργία σχημάτων vector γύρω από μέρη της εικόνας. Τα vector σχήματα δημιουργούνται από το ίδιο το DA's Picture ή από άλλα πακέτα, όπως το Didot Professional και το DA's Vector.

Το DA's Picture εργάζεται σε οποιονδήποτε Atari με 2 MB RAM και διαθέτει δικό του virtual memory manager, προκειμένου να έχετε τόση μνήμη όση και η χωρητικότητα του σκληρού σας δίσκου. Με τη virtual memory μειώνεται η ταχύτητα λειτουργίας, ανάλογα φυσικά με το μέγεθος και τις επιδόσεις του σκληρού δίσκου. Το πρόγραμμα εργάζεται σε όλες τις αναλύσεις, συμπεριλαμβανομένης και της μονόχρωμης. Περισσότερες πληροφορίες, όταν θα το έχουμε στα χέρια μας.

Sega και Κρόνος part III

Η τρίτη συνέχεια του συναρπαστικού σίριαλ με πρωταγωνιστές τη Sega και τη νέα κονσόλα της. Αν διαβάζετε το Pixel, θα είστε ενήμεροι για την επικείμενη κυκλοφορία μιας νέας κονσόλας από τη Sega, ονόματι Saturn. Το κακό είναι ότι η εν λόγω εταιρία δεν φαίνεται να έχει αποφασίσει ακόμη τι επεξεργαστή (ή τι επεξεργαστές) θα χρησιμοποιήσει. Η Sega της Ιαπωνίας ανακοίνωσε ότι το Saturn θα είναι ένα 32μπιτο σύστημα, αλλά θα έχει και ένα 64μπιτο chip για το χειρισμό της πληροφορίας video. Ανακοίνωσε, επίσης, ότι θα κυκλοφορήσει το τελευταίο τρίμηνο του 1994. Ο ιαπωνικός Τύπος άρχισε αμέσως να αναφέρεται στο Saturn ως 64μπιτο σύστημα, γεγονός που προκάλεσε σύγχυση. Η Sega Ιαπωνίας με νέα ανακοίνωσή της δήλωσε ότι το Saturn θα είναι ένα "πολυεπεξεργαστικό σύστημα" με περίπου επτά διαφορετικούς επεξεργαστές. Ο κεντρικός επεξεργαστής θα είναι ένα custom 32-bit RISC chip, προϊόν συνεργασίας της Sega και της Hitachi.

Ο επεξεργαστής video θα είναι ένα 64μπιτο chip, για να μη μειώνεται η απόδοση του συστήματος κατά την επεξεργασία τεράστιας ποσότητας δεδομένων. Η κονσόλα θα έχει επίσης 24 megabits RAM και 32 megabits μνήμης για το CD-ROM drive.

Οσον αφορά στα παιχνίδια, ετοιμάζονται 10 τίτλοι, μεταξύ των οποίων το Virtual Fighters και το Sonic the Arcade Game.

Αυτά όσον αφορά στη Sega στην Ιαπωνία. Η Sega στην Αμερική τηρεί σιγήν ιχθύος για τη νέα κονσόλα, μια και προφανώς δεν θέλει να "κόψει" τις πωλήσεις του Mega CD.



Ταξιδέψτε με την CompuLink

Ανακαλύψτε το συναρπαστικό κόσμο της on-line επικοινωνίας μέσω Η/Υ

Χιλιάδες άνθρωποι σε όλο τον κόσμο έχουν σήμερα πρόσβαση σε τράπεζες πληροφόρησης και επικοινωνίας. Εκατοντάδες μέλη μας, με συναφή ή μη ενδιαφέροντα, επικοινωνούν και ανταλλάσσουν ιδέες μέσα από την ατελείωτη λίστα θεμάτων των Τηλεδιασκέψεων.

Είναι πράγματι εκπληκτικό!

Εχουν πρόσβαση στις υπηρεσίες Επικοινωνίας & Πληροφόρησης και αποκομίζουν στοιχεία για διάφορους επιχειρηματικούς τομείς, ερευνητικά προγράμματα και υπηρεσίες.

Εχουν τη δυνατότητα να συνδέονται με διεθνή δίκτυα δεδομένων (INTERNET), τα οποία τους παρέχουν πληροφορίες για χιλιάδες θέματα (Γεωργία, Μετεωρολογία, Οικονομία κ.ά.).

Στέλνουν και λαμβάνουν μηνύματα από όλο τον κόσμο μέσω των υπηρεσιών του Electronic Mail. Κερδίζουν χρόνο και χρήματα κάνοντας τις αγορές τους ηλεκτρονικά.

Είναι πράγματι συναρπαστικό!

Οι υπηρεσίες on-line ψυχαγωγίας της CompuLink οδηγούν απ' ευθείας στην περιπέτεια και τη γοητεία των mutli-user games, και παρέχουν όλα τα στοιχεία για βραδινές εξόδους ή απολαυστική διασκέδαση.

Ταξιδέψτε μαζί μας, συνδεθείτε σήμερα με την CompuLink.

Για περισσότερες πληροφορίες, επικοινωνήστε σήμερα με την κ. Ράπτη στα τηλέφωνα: 9241715-6, 9218470, ή στείλτε μας το απαντητικό δελτίο στη διεύθυνση: CompuLink Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

CompuLink Connects You With A Greater World!

CompuLink
• On line Information Services •

COMPULINK ON-LINE INFORMATION SERVICES • COMPUPRESS A.E.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9241715-6, Fax: 9242219

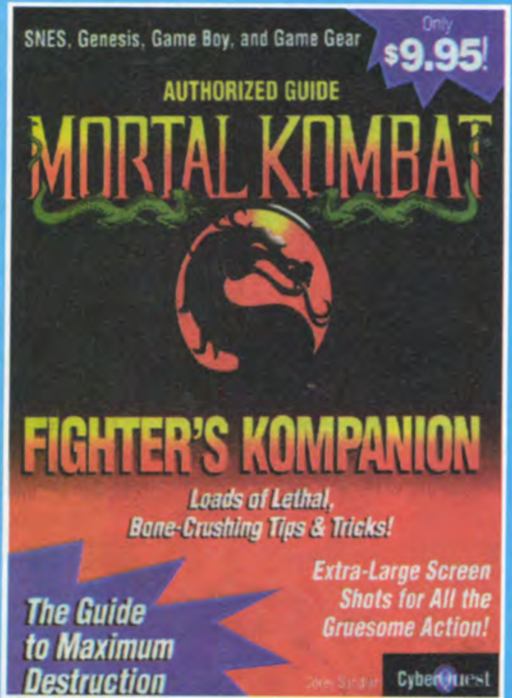
* ΔΙΑΘΕΣΙΜΟ ΣΥΝΤΟΜΑ

ΕΠΙΘΥΜΩ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ COMPULINK
ΟΝΟΜ/ΜΟ:
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:
Τ.Κ.
ΠΟΛΗ:
ΤΗΛ.:
ΗΛΙΚΙΑ:
Πρός: COMPULINK ON-LINE INFORMATION SERVICES,
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,

TERRA INFORMATICA

Mortal Kompanion: ένας οδηγός για το Mortal Kombat

Κυκλοφορεί από τη CyberQuest ένα βιβλίο 88 σελίδων, το Authorized Guide to Mortal Kombat (Fighter's Kompanion), το οποίο απευθύνεται σε αυτούς που θέλουν να μάθουν τα πάντα για το Mortal Kombat. Το εν λόγω βιβλίο περιέχει εικόνες, tips, τακτικές, κινήσεις, character profiles, συμβουλές για τα mirror matches, endurance matches και πολλά άλλα. Στην τιμή των 9.95 λιρών αποτελεί ένα καλό βοήθημα για τους φανατικούς του παιχνιδιού.



The Thrill of the Kill! '94 Η βράβευση των άσων

Ο πρώτος διαγωνισμός του Air Warrior για την καινούρια χρονιά αποτελεί ήδη παρελθόν! Το Thrill of the Kill! '94 διήρκεσε ακριβώς μία εβδομάδα (έναρξη: Σάββατο 1/1/94 12:00 το μεσημέρι, λήξη: Σάββατο 8/1/94 την ίδια ώρα) και έλαβαν μέρος 14 παίκτες, χωρισμένοι στις ομάδες Α και Β, ενώ μέτρησαν μόνο τα kills, ανεξάρτητα αν στη συνέχεια προσγειώθηκαν, καταρρίφθηκαν ή συνέβη οτιδήποτε άλλο.



Με πλήρη απουσία κανονισμών, οι 14 πιλότοι απογειώθηκαν στο European Theatre και, απαλλαγμένοι από το άγχος της βαθμοθηρίας, επιδόθηκαν κυριολεκτικά σε απερίγραπτες αγριότητες. Τα έπαθλα, τώρα:

(1) Οι πιλότοι της νικήτριας ομάδας μοιράζονται (ανάλογα με τα kills του καθενός) 60 πρόσθετες ώρες χρήσης.

(2) Ο πρώτος σκόρερ της νικήτριας ομάδας (και ο πιο φονικός) παίρνει επιπλέον ένα Flightstick, αξίας 25.000 δρχ., προσφορά της Greek Software.



(3) Ο πρώτος σκόρερ των ηττημένων παίρνει επίσης ένα Flightstick, αξίας 20.000 δρχ., προσφορά της Greek Software.

Οι καλύτεροι πιλότοι των δύο ομάδων, οι Νίκος Μουμουλίδης (Handsome) και Νίκος Μαρίνος (Wiz) παρέλαβαν τα Flightsticks από τους υπεύθυνους της Compulink σε μια mini τελετή που έλαβε χώρα στα γραφεία της Compupress. Πάντα πρώτοι παιδιά!

MSL: Η Micro Software Library των games και των multimedia

Το MSL ιδρύθηκε το Μάιο του 1993 με στόχο να προσφέρει εξειδικευμένες υπηρεσίες στο χώρο της πρωτοποριακής τεχνολογίας. Εισάγει και εμπορεύεται μηχανήματα (hardware) των πιο διαδεδομένων standards, όπως MPC, CD-I, SEGA MEGA CD, AMIGA CD32 καθώς επίσης και τους αντίστοιχους τίτλους σε format CD-I, MEGA CD, AMIGA CD32. Μια άλλη δραστηριότητα της MSL είναι η παραγωγή ελληνικών τίτλων CD-ROM και η προώθηση στην αγορά του μοναδικού software ICON-CD που επιτρέπει την αποθήκευση μέχρι 6.000 φωτογραφιών σε ένα CD-ROM disc, με κείμενο και ήχο, για επαγγελματική και ερασιτεχνική χρήση. Τα μέλη του MSL Club μπορούν να ενοικιάσουν CD discs, έχουν έκπτωση 10% σε αγορές τίτλων, ενημερώνονται για τα νέα προϊόντα και τους προσφέρονται ειδικές τιμές για μεταφορά των φωτογραφιών τους σε Photo CD.

Το MSL βρίσκεται στο Αίθριο, Αγ. Κωνσταντίνου 40, Μαρούσι, τηλ. 6893590.

Ένα κρύο χειμωνιάτικο βράδυ...

Τα δώρα του διαγωνισμού είναι προσφορά της Itochu Hellas Ltd

Η Ερώτηση του Διαγωνισμού μας

Πόσα γάντια πρέπει να τραβήξεις από το συρτάρι για να μπορέσεις να επιλέξεις ένα ζευγάρι (δηλ. ένα αριστερό και ένα δεξί, ίδιου χρώματος);
Βέβαια χωρίς να μπορείς να δεις, αλλά γνωρίζοντας ότι στο συρτάρι υπάρχουν:
5 μαύρα ζευγάρια,
4 κόκκινα ζευγάρια,
2 άσπρα ζευγάρια.

Η απάντηση είναι: 12 γάντια

Όλα τα γάντια είναι 22, από τα οποία τα δεξιά (ή τα αριστερά) είναι 11. Οπότε, για να πάρεις 1 ζευγάρι ίδιου χρώματος, πρέπει να τραβήξεις τουλάχιστον 12 γάντια.



Ο τρεις τυχεροί νικητές από την κλήρωση του διαγωνισμού μας **"Ένα κρύο χειμωνιάτικο βράδυ..."** είναι:

- **Αντώνης Τραούδας** από το Άργος Ορεστικό, που κερδίζει μία καταπληκτική κονσόλα **Super Nintendo Entertainment System**
- **Μηνάς Ρουσουλιώτης** από την Καστοριά, που κερδίζει μία εκπληκτική κονσόλα **Nintendo Entertainment System**
- **Αντώνης Κολυδάς** από την Αθήνα, που κερδίζει ένα υπέροχο **Gameboy**

Οι επιλαχόντες (με τη σειρά που κληρώθηκαν) είναι:
Χρυσόστομος Παπαδόπουλος από την Αθήνα
Χρήστος Καρανίκος από τη Θεσσαλονίκη
Σωτήρης Μανιατόπουλος από την Αθήνα

Οι νικητές μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του PIXEL (Λεωφ. Συγγρού 44, Αθήνα) μέχρι και τις 31 Μαρτίου 1994. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι τις 31 Μαρτίου 1994, θα το παραλάβει ο εκάστοτε επιλαχών.
Το PIXEL ευχαριστεί θερμά τους αναγνώστες του για τη συμμετοχή τους στο διαγωνισμό, καθώς και την εταιρία ITOCHU Hellas Ltd (Καρ. Σερβίας 2, Αθήνα, τηλ.: 3222.229, Fax: 3222.652), επίσημη αντιπρόσωπο της Nintendo στην Ελλάδα, για την ευγενική προσφορά των δώρων.

PHILIPS CD-I

Το Compact Disc-Interactive κάνει για πρώτη φορά εφικτή την απόλαυση της πραγματικής διάστασης των multimedia σε κάθε τηλεοπτική συσκευή, ανοίγοντας δρόμους πρωτόγνωρων εμπειριών.

• του Η. Μανεσιώτη

Αυτό που θεωρούσαμε επιστημονική φαντασία έγινε σήμερα πραγματικότητα χάρη στα γιγαντιαία βήματα ανάπτυξης της τεχνολογίας τα τελευταία χρόνια. Είναι πράγματι συναρπαστικό να ζεις τη γένεση μιας νέας τεχνολογίας όπως τα multimedia και να διατηρείς επαφή με έναν κόσμο που βομβαρδίζει αδιάλειπτα τις αισθήσεις σου με νέα ερεθίσματα. Η Philips - μια ολλανδική εταιρία, τα προϊόντα της οποίας χρησιμοποιούμε καθημερινά - είναι από τις πρωτοπόρους στην ανάπτυξη της τεχνολογίας CD. Μαζί με τη Sony επέφεραν επανάσταση στον ήχο στις αρχές της δεκαετίας του '80 και εξερευνούν τις δυνατότητες της τεχνολογίας του CD-ROM για αρκετά χρόνια. Στην πορεία, οι μηχανικοί της Philips ανακάλυψαν την ευκολία της σύνδεσης ενός CD-player στην τηλεόραση και το αποτέλεσμα των ερευνών τους ήταν ένα προϊόν διαφορετικό από έναν υπολογιστή συνδεδεμένο με ένα CD-ROM drive.

Η νέα πλατφόρμα CD είχε το δικό της format για αποθήκευση ή ανάκτηση δεδομένων, video και ήχου. Παρουσιάστηκε ως Compact Disc-Interactive ή CD-I.

CDI: ένα interactive VCR

Χρειάστηκαν αρκετά χρόνια για την υλοποίηση του CD-I ως βιώσιμου προϊόντος της καταναλωτικής αγο-



ράς, γεγονός που οφείλεται στην πολυπλοκότητα της τεχνολογίας που χρησιμοποιήθηκε.

Εμφανίστηκε τελικά πριν από περίπου τρία χρόνια, με τη μορφή ενός CD-I player και διαφημίστηκε από την Philips ως "The Imagination Machine". Η υψηλή, για τα δεδομένα της εποχής, τιμή του CD-I και η έλλειψη software ικανού να ελκύσει τους καταναλωτές (βλέπε παιχνίδια) επέδρασαν αρνητικά στις πωλήσεις. Στα τέλη του 1992, η Philips μείωσε σημαντικά την τιμή πώλησης και συμπεριέλαβε στο πακέτο το Compton's Interactive Encyclopedia.

Τα πράγματα άρχισαν να αλλάζουν με την έλευση του CDI220, το οποίο είναι ισχυρότερο από τις εκδόσεις που εμφανίστηκαν κατά καιρούς, αρχίζοντας από το 1991.

Η Philips δεν αντιμετωπίζει πλέον ηθικό πρόβλημα στο να θεωρεί το CD-I παιχνιδομηχανή. Αρχικά, το μηχάνημα είχε θεωρηθεί ως family entertainment device (αλήθεια, τι σημαίνει αυτό για τη σημερινή οικογένεια). Η προηγούμενη διοικητική ομάδα φοβόταν ότι η αναφορά και μόνο στα παιχνίδια θα ανάγκαζε το CD-I να ανταγωνιστεί, ως πλατφόρμα πλέον, με άλλες παιχνιδομηχανές. Ετσι δεν δόθηκε έμφαση στα παιχνίδια, αν και αυτά που κυκλοφόρησαν στις αρχές κέρδισαν μεγάλο μέρος των χρηστών του CD-I, σε αντίθεση με άλλους, πιο σοβαρούς, τίτλους software. Σήμερα, η Philips έχει αποβάλει τα complex της, ενώ τα παιχνίδια που κυκλοφορούν σε format CD-I, σε συνδυασμό με άλλες εξελίξεις που προωθεί η Philips, αποτελούν έναν καλό λόγο, να αγοράσετε το μηχάνημα τώρα.

Η Philips άρχισε την αναζήτηση developers σε πλατφόρμα MS-DOS. Μέχρι πρόσφατα, ένα μεγάλο ποσοστό του λογισμικού του CD-I γινόταν σε Macintosh και Sun workstations. Κατά τα φαινόμενα, στο μέλλον το περιβάλλον MS-DOS/Windows θα γίνει η κυρίαρχη πλατφόρμα ανάπτυξης εφαρμογών για CD-I και αυτό θα ενθαρρύνει τη μεταφορά πολλών τίτλων που κυκλοφορούν στα PCs.

Η Philips προσπαθεί, παράλληλα, να λύσει και ένα μεγάλο πρόβλημα: την έλλειψη πρόβλεψης προγραμματισμού με sprites. Τα sprites είναι προσχεδιασμένα γραφικά που κινούνται πάνω σε ένα bit-mapped background χωρίς να το αλλοιώνουν. Είναι δύσκολο να προγραμματιστεί οποιοδήποτε είδος arcade interactive παιχνιδιού χωρίς να χρησιμοποιηθούν sprites ή polygons - μέχρι τώρα πολύ λίγοι developers χρησιμοποιούσαν είτε το ένα είτε το άλλο στα παιχνίδια του CD-I.

Η Philips ανακοίνωσε πρόσφατα τη συνεργασία με την CrossProducts Ltd για την ανάπτυξη ενός περιβάλλοντος, του SNAM, το οποίο στηρίζεται σε personal computer με hardware κάρτες που επιτρέπουν στους developers να χρησιμοποιήσουν crossassemblers για Sega και Super NES. Το πλεονέκτημα αυτού του συστήματος είναι προφανές: η μεταφορά των παιχνιδιών



από τα παραπάνω συστήματα δεν παρουσιάζει καμία δυσκολία.

Η σημαντικότερη ίσως ενέργεια της Philips είναι η κατασκευή ενός cartridge, του Digital Video, το οποίο προσθέτει επιπλέον χαρακτηριστικά με μικρό κόστος (περίπου 250 δολάρια).

Οι χρήστες θα έχουν την ευκαιρία να παίξουν παιχνίδια με full motion video (Mad Dog McCree, Microcosm, Rebel Assault κ.ά.) και θα είναι σε θέση να χρησιμοποιήσουν το CD-I για να βλέπουν ταινίες από CD (περισσότερες πληροφορίες για το θέμα αυτό παρατίθενται στη συνέχεια). Αυτό το cartridge δίνει στους προγραμματιστές 1.5 MB Extra RAM για να τη χρησιμοποιήσουν σε παιχνίδια και τους λύνει πολλά προβλήματα που έχουν σχέση με τη χρησιμοποίηση video εικόνων, μια και χρησιμοποιείται το standard MPEG που επιτρέπει την αποθήκευση σε CD 72 ωρών ήχου και full motion full screen video.

Για τους υπερκινητικούς υπάρχει και φορητό μοντέλο CD-I με δική του οθόνη και δυνατότητα σύνδεσης με τηλεόραση.

Προς το παρόν δεν υπάρχει μεγάλος αριθμός τίτλων για το CD-I αλλά η κατάσταση αλλάζει δραματικά...





Το menu διαχείρισης των δίσκων PHOTO CD. Το CD-I αναγνωρίζει αυτόματα τον τύπο του δίσκου που εισάγετε.

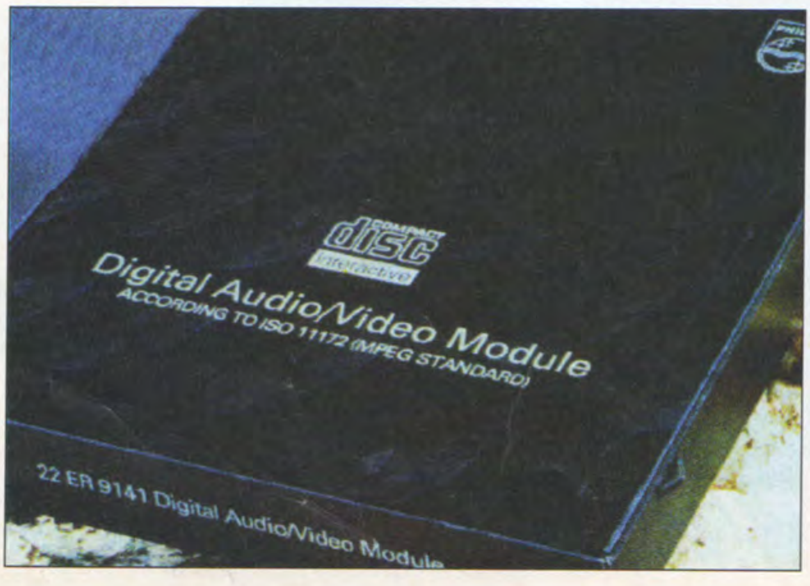
Πρώτες εντυπώσεις

Το CDI220 έφθασε στα γραφεία μας κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή, μη δίνοντάς μας έτσι αρκετό χρόνο για εξονυχιστικό έλεγχο, τόσο του hardware όσο και του software.

Εξωτερικά μοιάζει με VCR και συνδέεται στην τηλεόραση με παρόμοιο τρόπο. Η υποδοχή για το CD βρίσκεται στο αριστερό μέρος, επιμελώς καλυμμένη, και βγαίνει προς τα έξω πατώντας το κατάλληλο button είτε στο CDI220 είτε στο χειριστήριό του. Στην τηλεόραση συνδέεται μέσω scart, composite, S-Video ή RF, ανάλογα με το τι υποστηρίζει η τηλεοπτική συσκευή που χρησιμοποιεί ο χρήστης.

Το CDI220 διαθέτει επίσης και υποδοχές για σύνδεση με ενισχυτή, μία RS232 (όχι στη γνωστή 25-pin ή 9-pin μορφή της), η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για σύνδεση mouse ή joystick ειδικά κατασκευασμένων για CD-I. Τέλος, διαθέτει και μία υποδοχή για cartridge σαν το Digital Video.

Τo Digital Audio/Video Module που επιτρέπει το παίξιμο full screen full-motion video από το CD-I.



Ολες οι λειτουργίες γίνονται με buttons που βρίσκονται στο CD-I ή μέσω του controller, ο οποίος δεν μας άφησε τις καλύτερες εντυπώσεις. Ναι μεν αρκεί για το χειρισμό του CDI220, αλλά στην περίπτωση των παιχνιδιών γίνεται εκνευριστικός. Η Philips θα πρέπει να κατασκευάσει έναν controller που θα χρησιμοποιείται χωρίς πρόβλημα σε παιχνίδια ή να συμπεριλάβει και ένα joystick στο πακέτο.

Εκτός από τον controller, το CDI220 άφησε άριστες εντυπώσεις. Το CD-ROM είναι γρήγορο και αξιόπιστο. Αναγνωρίζει, εκτός από CD-I Ready, δίσκους audio, CD Bridge, PHOTO CD και CD+G, ενώ όλο το σύστημα έχει σχεδιαστεί για plug and play. Το είδος των CDs αναγνωρίζεται αυτόματα και εμφανίζεται το κατάλληλο menu ελέγχου, στην περίπτωση που τοποθετήσουμε δίσκο PHOTO CD ή audio.

Ως σύστημα PHOTO CD δεν έχει τίποτε να ζηλέψει από το αντίστοιχο σύστημα της Kodak που είχαμε παρουσιάσει σε προηγούμενο Pixel, μια και ο χρήστης βάζει το δίσκο με τις εικόνες του, το CD-ROM αναγνωρίζει αυτόματα τον τύπο και εμφανίζει τις επιλογές που επιτρέπουν την αναζήτηση και την επεξεργασία των φωτογραφιών.

Τι γίνεται με το software

Οπως προαναφέραμε, η Philips εξοικειώθηκε με τον όρο "game machine" και απέβαλε τις φοβίες της. Το CD-I, αυτή τη στιγμή, διαθέτει αρκετούς τίτλους (όχι βέβαια όσους οι ανταγωνιστές του) και ανακοινώνονται συνεχώς νέοι. Σημαντικό μειονέκτημά του, ως game machine, είναι η αδυναμία να δεχτεί δεύτερο controller. Σύμφωνα όμως με τη Philips, είναι στα σκαριά μια έκδοση του CD-I, η οποία θα επιτρέπει σε δύο παίκτες να δοκιμάσουν τις ικανότητές τους. Οι εταιρίες που αναπτύσσουν λογισμικό για το CD-I είναι ενήμερες των εξελίξεων και ετοιμάζουν two-player games.

Οι τίτλοι που είχαμε στη διάθεσή μας δεν ήταν οι καλύτεροι δυνατοί, ωστόσο δείχνουν τις δυνατότητες του συστήματος. Ηχος ποιότητας CD, 256 χρώματα από παλέτα 16 εκατομμυρίων, ομαλό animation και video χωρίς τα γνωστά "πηδήματα" που παρατηρούνται στο PC προδιαθέτουν για τους τίτλους που θα ακολουθήσουν.

Digital Video

Το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του CD-I, έναντι των ανταγωνιστών του, είναι η άμεση διάθεση του cartridge που του επιτρέπει να "παίζει" ψηφιοποιημένες ταινίες από CD-ROM. Αν είστε από αυτούς που νομίζουν ότι τα multimedia είναι απλώς ένα όνειρο που δεν θα γίνει ποτέ πραγματικότητα, κάντε μια αναθεώρηση. Το σύ-

στημα της Philips προσφέρει μουσική, ταινίες και παιχνίδια, ενώ είναι αξιοθαύμαστο το πώς οι άνθρωποι που αναφέρονταν στο CD-I σαν λευκό ελέφαντα, προσπαθούν τώρα, με την έλευση του Digital Video, να το αγοράσουν. Η ιστορία του ψηφιακού video αρχίζει πριν από μερικά χρόνια, όταν οι μεγάλες εταιρίες hardware CD συμφώνησαν σε ένα standard format, το οποίο θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για την αναπαραγωγή full-motion full screen video images σε όλα τα συστήματά τους.

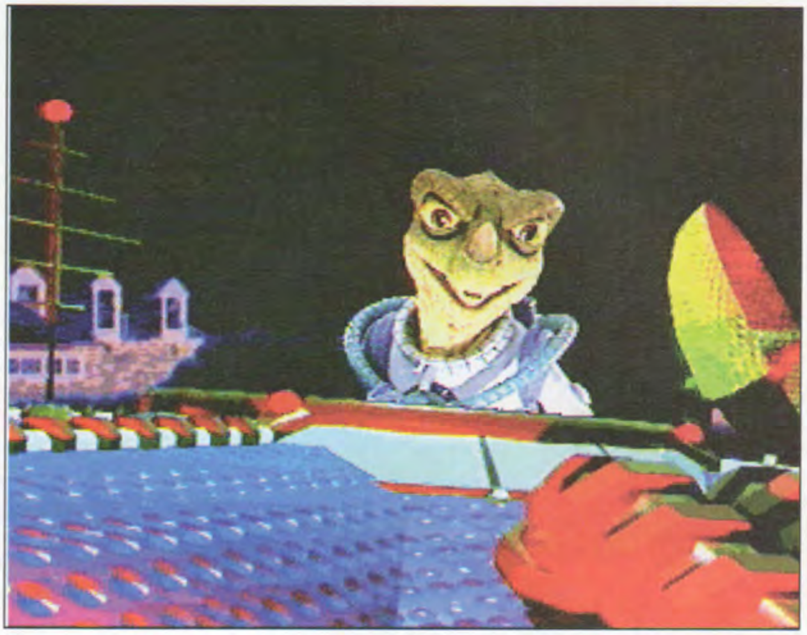
Το standard αυτό ονομάστηκε MPEG (Motion Pictures Experts Group) και επιτρέπει σε κάποιο CD να δεχτεί μέχρι 72 λεπτά ήχου και video. Ολες οι μεγάλες εταιρίες CD αναπτύσσουν MPEG cartridges για το σύστημά τους, αλλά φαίνεται ότι η Philips τούς νίκησε στα σημεία.

Το Digital Video χρησιμοποιείται και σε παιχνίδια. Το Hanna Babera's Cartoon Capers χρησιμοποιεί το cartridge για να φέρει full screen animation και ήχο ποιότητας CD σε ένα παιχνίδι που απευθύνεται σε μικρά παιδιά. Για τους ωριμότερους gamers ετοιμάζεται η έκδοση του 7th Guest, η οποία θα περιέχει περισσότερα στοιχεία gameplay από την έκδοση του PC, ενώ τα γραφικά είναι τουλάχιστον εντυπωσιακά. Αυτό που ελκύει την προσοχή του κοινού είναι η δυνατότητα να βλέπεις ταινίες από CD.

Ξεχάστε τις βιντεοκασέτες με τη χαμηλή ανάλυση και το χαμηλής ποιότητας ήχο. Το Digital Video δίνει καλύτερη ανάλυση και από Super VHS, ενώ ο ήχος έχει ποιότητα CD και αναπαράγεται σε Dolby stereo. Το control panel επιτρέπει έναν αριθμό από διαφορετικά εφέ, όπως ψηφιακό pause, αργή κίνηση, πάγωμα της εικόνας, ενώ ο ήχος "παίζει" κανονικά κ.ά.

Η πρώτη εταιρία παραγωγής ταινιών που θα επωφεληθεί από τη νέα τεχνολογία είναι η Paramount. Μέχρι τα Χριστούγεννα σκοπεύει να έχει 20 ταινίες της σε CD και 50 μέχρι την επόμενη άνοιξη. Επειτα από αυτό, η εταιρία ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορεί τρεις με πέντε ταινίες σε CD το μήνα.

Πολλές από τις ταινίες θα είναι back catalogue τίτλοι όπως το Top Gun, το Patriot Games και το Star Trek VI, αλλά θα κυκλοφορήσουν και νέες ταινίες όπως το Firm, το οποίο θα κυκλοφορήσει σε CD την ίδια χρονική περίοδο κατά την οποία θα κυκλοφορήσει και στο video. Η τιμή αυτών των CDs θα ανέρχεται περίπου στα 15 δολάρια, τιμή αντίστοιχη των ταινιών σε VHS. Η Philips, από την άλλη πλευρά, διαπραγματεύεται με τουλάχιστον δύο μεγάλες εταιρίες παραγωγής ταινιών τη διάθεση των back catalogues αλλά και νέων τίτλων σε CD.



Χαρακτηριστική οθόνη από το Zombi Dinos, ένα παιχνίδι στο οποίο ανακαλύπτετε τον άγνωστο κόσμο των δεινοσαύρων.

Το Digital Video είναι ίσως το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του CD-I έναντι του ανταγωνισμού και η Philips δείχνει με τις κινήσεις της ότι το έχει καταλάβει.

Επίλογος

Η επαφή μου με το CDI220, αν και ολιγόχρονη, μου εξάλειψε κάθε αμφιβολία που είχα για την αξία του συστήματος. Είναι ξεκάθαρο, τουλάχιστον σε μένα, ότι το CD-I έχει μέλλον καθώς και τη δυνατότητα να σταθεί αξιοπρεπώς σε μια ανταγωνιστική αγορά όπως αυτή των παιχνιδομηχανών.

Το σύστημα της Philips δεν είναι φυσικά μόνο για παιχνίδια, αλλά καλώς ή κακώς εκεί θα κριθεί η επιτυχία του.

Το CDI220 μας έδωσε το κατάστημα MSL (Αγ. Κωνσταντίνου 40, Αίθριον, Μαρούσι, τηλ.: 6893590), το οποίο και διαθέτει στην τιμή των 140.000 δρχ. (χωρίς ΦΠΑ).

Το CD-I διαθέτει φυσικά και flipper. Το Pinball δεν φθάνει δυστυχώς την ποιότητα του Pinball Dreams στην Amiga, αλλά κανείς δεν ισχυρίστηκε ότι είναι από τους καλύτερους τίτλους του CD-I.



AMIGAεπεμβάσεις

Τα Μηνύματα του Amiga Dos

Υπάρχουν αρκετοί τρόποι με τους οποίους η Amiga μάς δίνει πληροφορίες. Ενας από αυτούς είναι και τα μηνύματα λάθους του Amiga DOS, μια μορφή επικοινωνίας που δεν απουσιάζει από τον υπολογιστή ούτε και του πιο έμπειρου χρήστη! Ανθρωποι είμαστε, βλέπετε.

• του Γ.Κακαλέτρη

Κάθε μηνυμα λάθους καθορίζεται από έναν αριθμό. Πολλές φορές, μαζί με αυτόν ή αντί αυτού, δίνεται ένα σχετικό μήνυμα. Αν δεν δίνεται το μήνυμα, όπως γίνεται από πολλές εντολές του Amiga DOS, τότε μία ειδική εντολή, η FAULT με παράμετρο τον αριθμό λάθους που επιστράφηκε, δίνει το πλήρες μήνυμα, π.χ.

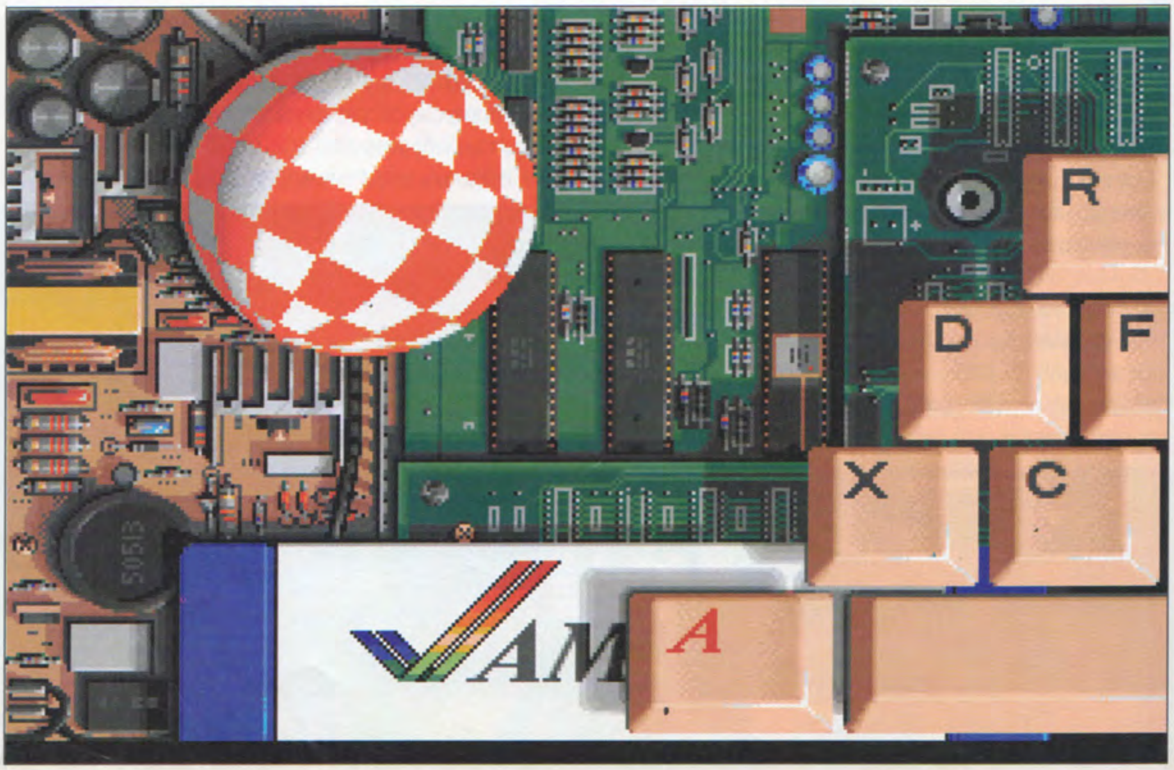
FAULT 103 επιστρέφει:

Fault 103: not enough memory available

Στο κείμενο που ακολουθεί, δίνεται μια εξήγηση των πιο συχνών μηνυμάτων του Amiga DOS, των πιο συχνών πιθανών αιτιών δημιουργίας του και μια συμβουλή, την οποία δεν θα συναντήσετε στα βασικά manuals του υπολογιστή σας. Στο συνοδευτικό πίνακα μπορείτε να ρίξετε μια ματιά σε όλα τα μηνύματα του Amiga DOS.

Αρχίζουμε λοιπόν:

103: Not enough memory available. Η ελεύθερη μνήμη του συστήματος δεν είναι αρκετή, προκειμένου να τρέξει το πρόγραμμα αυτό. Συνήθως, προκαλείται κατά το φόρτωμα των προγραμμάτων, αν δεν υπάρχει αρκετή ελεύθερη μνήμη. Αν τρέχετε και άλλα προγράμματα ταυτόχρονα, κλείστε τα. Αν έχετε σίγουρα αρκετή μνήμη για ένα πρόγραμμα, το οποίο επιμένει σε αυτό το μήνυμα, δεν αποκλείεται το πρόβλημα να οφείλεται



σε κατακερματισμό της μνήμης: τα ελεύθερα τμήματά της ίσως δεν είναι αρκετά μεγάλα, ώστε να το χωρέσουν. Η εντολή avail δίνει πληροφορίες για το μεγαλύτερο τμήμα της ελεύθερης μνήμης.

116: Required argument missing. Πολύ απλοϊκό και συνηθισμένο λάθος. Κάποια από τις παραμέτρους μίας εντολής, την οποία μόλις συντάξατε, λείπει. Ρίξτε πάλι μια ματιά στη σύνταξή της ή ζητήστε της βοήθεια. Αυτό στις εντολές του DOS γίνεται με τη σύνταξη: ΕΝΤΟΛΗ ?, όπου ΕΝΤΟΛΗ είναι το όνομα της εντολής που δημιούργησε το μήνυμα.

117: Value after keyword missing. Παρόμοιο με το προηγούμενο. Κάπου ξεχάσατε μια απαραίτητη τιμή.

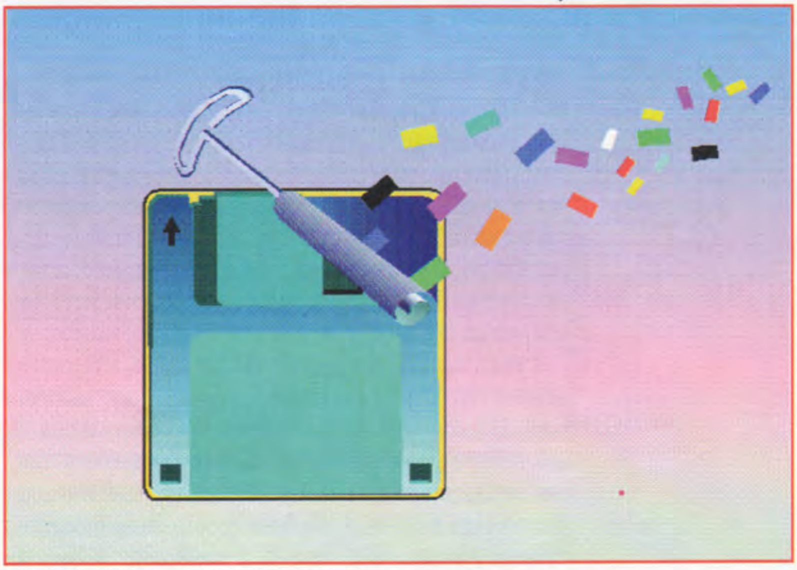
118: Wrong number of arguments. Μια από τα ίδια. Εχετε δώσει λάθος αριθμό παραμέτρων στην εντολή σας.

119: Unmatched quotes. Ανοίξατε εισαγωγικά και ξεχάσατε να τα κλείσετε.

121: File is not executable. Προσπαθήσατε να εκτελέσετε κάποιο αρχείο που δεν είναι πρόγραμμα. Για παράδειγμα, τούτο θα συμβεί, αν προσπαθήσετε να "τρέξετε" μια εικόνα ή ένα αρχείο κειμένου. Αυτά χρησιμοποιούνται μέσα από άλλα προγράμματα και όχι μόνα τους. Υπάρχει πιθανότητα το λάθος να οφείλεται σε καταστροφή του δίσκου, οπότε δεν μπορεί να διαβαστεί σωστά το αντικείμενο, ή, πολλές φορές, είναι το αποτέλεσμα που μένει από ένα πρόγραμμα, το οποίο "διασώθηκε" με κάποιο salvaging utility.

202: Object is in use. Στο περιβάλλον της Amiga, πολλά προγράμματα μπορούν να τρέχουν ταυτόχρονα. Ετσι, για παράδειγμα, κάποια στιγμή που το ένα πρόγραμμα γράφει σε ένα αρχείο, ίσως κάποιο άλλο προσπαθεί να το διαβάσει, κάτι το οποίο θα είχε απρόβλεπτα αποτελέσματα. Το αποτέλεσμα είναι αυτό το μήνυμα. Ομως, υπάρχουν και άλλες περιπτώσεις που θα το συναντήσετε, όπως για παράδειγμα όταν προσπαθήσετε να σβήσετε κάποιο συρτάρι που χρησιμοποιείται από το σύστημα (μέσω assignments) ή το τρέχον directory κάποιου άλλου προγράμματος που τρέχει την ίδια στιγμή. Πολλές φορές, σημαίνει ότι μένει από το "κόλλημα" ενός άλλου προγράμματος που χειρίστηκε το ίδιο αντικείμενο νωρίτερα, οπότε για να αποκτήσετε πρόσβαση σε αυτό, πρέπει να κάνετε RESET.

203: Object already exists. Συνήθως, είναι το αποτέλεσμα της μετακίνησης κάποιου αντικειμένου σε ένα σημείο του δίσκου όπου ήδη υπάρχει κάποιο άλλο με το ίδιο όνομα. Η εντολή RENAME (ή η μετακίνηση με το ποντίκι, μέσω του Workbench) δεν επιτρέπει το σβήσιμο του παλιού αρχείου, όπως κάνει η COPY. Είναι πιθανότατο να έχετε ήδη βάλει εκεί το αντικείμενο και να μην το θυμάστε! Αν όμως δεν είναι έτσι, ρίξτε μια ματιά στην "ανακάλυψή" σας και, εφόσον δε σας χρειάζεται, σβήστε την με DELETE ή αλλάξτε της το όνομα. Τελευταία λύση είναι να αλλάξετε όνομα στο αντικείμενο που μετακινείτε.



204: Directory not found. Είναι προφανές ότι αναφερθήκατε σε κάποιο directory που δεν υπάρχει. Ελέγξτε την ορθογραφία του ονόματος και, αν είναι σωστή, ρίξτε μια ματιά στο δίσκο με την DIR.

205: Object not found. Επίσης προφανές. Κάντε τις ίδιες ενέργειες, όπως παραπάνω.

212: Object is not of required type. Προσπαθήστε, για παράδειγμα, να δώσετε DIR σε ένα αρχείο. Η ενέργεια είναι παράλογη, αφού το αντικείμενο (αρχείο) δεν χρησιμοποιείται με αυτόν τον τρόπο και αποτέλεσμα είναι το παραπάνω μήνυμα.

213: Disk not validated. Ενα πάρα πολύ συχνό μήνυμα σε όσους "επεμβαίνουν" στις δισκέτες τους. Οι αιτίες είναι πολλές, όμως το μήνυμα σημαίνει ότι το Amiga DOS δεν μπορεί να αποσαφηνίσει τα περιεχόμενα του δίσκου, δηλαδή ποια blocks είναι ελεύθερα για χρήση κ.λπ. Ετσι, δεν σας αφήνει να γράψετε πάνω του, αλλά απλώς να τον διαβάσετε, ώστε να μην καταστραφεί ακόμα παραπέρα. Συνήθως, προσπαθεί να τον επαναφέρει διαβάζοντάς τον ολόκληρο. Το drive (ή ο σκληρός δίσκος) δουλεύουν για αρκετό χρόνο και, μόλις συγκεντρωθούν όλα τα απαραίτητα στοιχεία και αν αυτό είναι δυνατόν, γίνεται το validation της δισκέτας και είναι έτοιμη για τη συνέχεια. Καλό είναι πάντα μετά από ένα validation error να περισώζετε ό,τι μπορείτε από τη δισκέτα και να την αντικαθιστάτε με μια άλλη. Πολύ συχνή αιτία του λάθους αυτού είναι το κόλλημα του υπολογιστή ή το σβήσιμό του, τη στιγμή που κάτι προσπαθούσε να γράψει στο δίσκο. Αν λοιπόν χρησιμοποιείτε SAVE και τα παρεμφερή, να περιμένετε πάντα να τελειώσει η δουλειά!

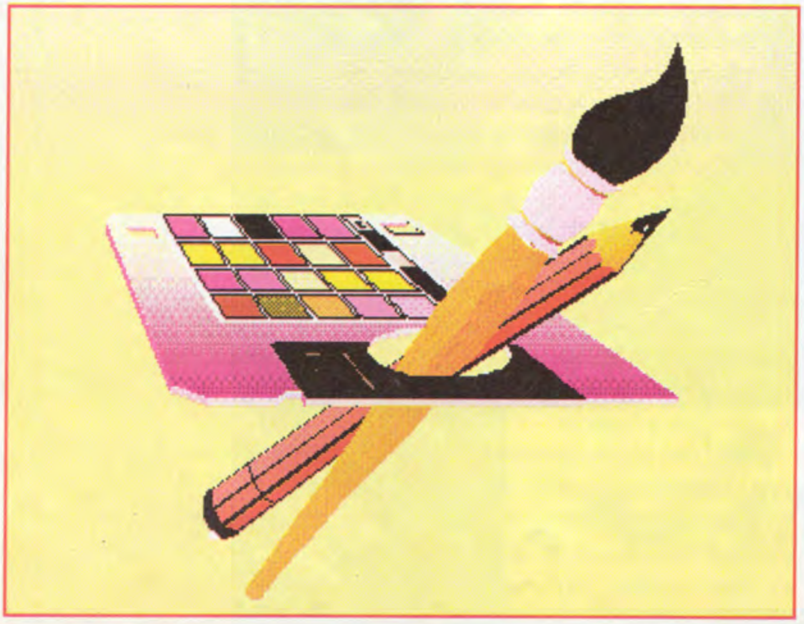
214: Disk is write-protected. Προφανώς, προσπαθήσατε να τροποποιήσετε τα περιεχόμενα μιας δισκέτας, στην οποία δεν είχατε μετακινήσει το προστατευτικό κάλυμμα. Μετακινήστε το, ώστε να καλύπτει την τρύπα, και ξαναδοκιμάστε. Το μήνυμα αυτό μπορεί να το πάρετε και όταν προσπαθήσετε να γράψετε σε σκληρό δί-

σκο, ο οποίος έχει κλειδωθεί με την εντολή Lock. Ξεκλειδώστε τον προτού συνεχίσετε.

215: Rename across devices attempted. Η εντολή RENAME αλλάζει το όνομα των αρχείων. Αν το δεύτερο όνομα αναφέρεται σε κάποιο διαφορετικό directory, τότε ταυτόχρονα γίνεται και μετακίνηση του αντικειμένου στη νέα θέση. Ομως, αν αναφέρεται και σε διαφορετική μονάδα ή δίσκο, τότε το αποτέλεσμα είναι αυτό το μήνυμα λάθους. Αν θέλετε να γίνει οπωσδήποτε η μετακίνηση, δώστε COPY στο νέο σημείο και μετά διαγράψτε με DELETE το αρχικό αντικείμενο.

216: Directory not empty. Αν προσπαθήσετε με την εντολή DELETE να διαγράψετε ένα directory, το οποίο περιέχει κάποιο αντικείμενο μέσα του, αποτέλεσμα είναι αυτό το μήνυμα. Αν θέλετε να το ξεπεράσετε, πρέπει να δώσετε στην εντολή DELETE ως τελευταία παράμετρο τη λέξη ALL. Το λάθος αυτό είναι πιθανό να δημιουργηθεί και από μία ακόμα διαδικασία: Ακόμα και αν δίνεται η παράμετρος ALL ή η διαγραφή γίνεται από το Workbench, μερικές φορές κάποια αντικείμενα δεν θα διαγραφούν, αν χρησιμοποιούνται από άλλα προγράμματα ή από το σύστημα. Το αποτέλεσμα είναι ένα μη κενό directory, το οποίο δεν διαγράφεται. Αν πρόκειται για ASSIGNMENT, που εμποδίζει τη διαγραφή, κάνετε την κάπου αλλού και μετά διαγράψτε το. Μερικές φορές θα χρειαστεί να κάνετε RESET, για να ξεφορτωθείτε ένα τέτοιο "κόλλημα".

218: Device (or volume) is not mounted. Ζητήσατε από το σύστημα να προσπελάσει μια μονάδα (drive κ.λπ.), η οποία δεν έχει συνδεθεί στο σύστημα. Ισως αναφερθήκατε σε κάποιο δίσκο, ο οποίος δεν υπάρχει και δεν τον δώσατε όταν σας ζητήθηκε. Είναι πιθανό, όμως, να αναφερθήκατε επίσης σε μια μονάδα του συστήματος, η οποία δεν έχει ακόμα συνδεθεί σε αυτό. Η εντολή mount συνδέει μονάδες, αν έχει γίνει η κατάλ-



ΤΑ ΜΗΝΥΜΑΤΑ ΤΟΥ AMIGA DOS

103: not enough memory available
105: process table full
114: bad template
115: bad number
116: required argument missing
117: value after keyword missing
118: wrong number of arguments
119: unmatched quotes
120: argument line invalid or too long
121: file is not executable
122: invalid resident library
202: object is in use
203: object already exists
204: directory not found
205: object not found
206: invalid window description
207: object too large
209: packet request type unknown
210: object name invalid
211: invalid object lock
212: object is not of required type
213: disk not validated
214: disk is write-protected
215: rename across devices attempted
216: directory not empty
217: too many levels
218: device (or volume) is not mounted
219: seek failure
220: comment is too long
221: disk is full
222: object is protected from deletion
223: file is write protected
224: file is read protected
225: not a valid DOS disk
226: no disk in drive
232: no more entries in directory
233: object is soft link
234: object is linked
235: bad loadfile hunk
236: function not implemented
240: record not locked
241: record lock collision
242: record lock timeout
243: record unlock error
303: buffer overflow
304: ***Break
305: file not executable

ληλη κατασκευή στο mountlist αρχείο του DEVS:

220: Comment is too long. Ενα σχόλιο δεν πρέπει να ξεπερνά τους 80 χαρακτήρες σε μήκος.

221: Disk is full. Είναι απόλυτα προφανές ότι προσπαθείτε να ξεπεράσετε τα όρια της χωρητικότητας της δισκέτας ή του δίσκου. Καλύτερα να χρησιμοποιήσετε κάτι άλλο, προκειμένου να σώσετε ή να μεταφέρετε το αντικείμενό σας. Ως εναλλακτική λύση προτείνουμε να σβήσετε κάτι άλλο, το οποίο κρίνετε άχρηστο.

222: Object is protected from deletion. Για λόγους ασφαλείας, το Amiga DOS επιτρέπει το κλείδωμα αρχείων, ώστε να μην είναι δυνατή η διαγραφή τους. Αυτό σημαίνει ότι με μια εντολή DELETE, είτε από το Workbench είτε από το CLI/SHELL, το σύστημα θα απαντήσει με το παραπάνω μήνυμα. Αν θέλετε να διαγράψετε οπωσδήποτε το αντικείμενο, τότε πρέπει να απομακρύνετε την προστασία, είτε με τη βοήθεια του μενού Informations του Workbench είτε με την εντολή: "PROTECT xxxxx +d", όπου xxxxx το όνομα του προστατευμένου αρχείου. Η προστασία γίνεται πάλι με την εντολή PROTECT, αυτή τη φορά όμως με τη σύνταξη PROTECT xxxxx -d ή από το Workbench και το Informations (ή Info).

223: File is write protected. Παρόμοιο με το παραπάνω, αλλά αναφέρεται στη δυνατότητα εγγραφής πάνω στο αρχείο. Η PROTECT χρησιμοποιείται με την παράμετρο w.

224: File is read protected. Μάλλον δεν θέλατε να είναι δυνατή η ανάγνωση του αρχείου αυτού. Η PROTECT με παράμετρο r είναι η μια λύση και το Informations του Workbench η άλλη.

225: Not a valid DOS disk. Η δισκέτα δεν είναι έγκυρη δισκέτα Amiga DOS. Αυτό σημαίνει ότι είτε είναι αφορμάριστη είτε είναι δισκέτα παιχνιδιού με δικό της format είτε, τέλος, ...καταστράφηκε. Θα εμφανιστεί και αν με το CrossDOS προσπαθήσετε να διαβάσετε δισκέτες PC μέσα από το DF0: αντί PC0:

226: No disk in drive. Δεν χωράει περισσότερη εξήγηση!

ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ JOYSTICK ΓΙΑ AMIGA

Οσοι έχουν μπει στην CompuLink με την Amiga και έχουν δοκιμάσει να συμμετάσχουν στο δημοφιλέστατο Air Warrior, σίγουρα έχουν έρθει στη θέση μου: να μην μπορούν να ανταγωνιστούν τους PC users, οι οποίοι με τη βοήθεια του αναλογικού τους joystick κατέρριπταν κάθε απόπειρα πτήσης με ποντίκι. Ετσι, αγόρασα αναλογικό joystick για το PC μου, μην μπορώντας να αντεπεξέλθω στις ανάγκες του ανταγωνισμού, και μπήκα πάλι στη μάχη (με όχι και πολύ καλύτερα αποτελέσματα, οφείλω να ομολογήσω, αφού οι παίκτες είναι πλέον ...κανονικοί πιλότοι). Η απορία μου όμως αμέσως ήταν: αφού η Amiga μπορεί να διαβάζει αναλογικά joysticks (έτσι αναφέρεται στο Hardware Reference manual), γιατί να μην ισχύει το ίδιο και με αυτά του PC; Και ο φίλος μου ο Cocos είχε την απάντηση. Το σχεδιάγραμμα, που παραθέτουμε αυτόν το μήνα, σάς δείχνει πώς να συνδέσετε ένα κλασικό αναλογικό joystick για PC σε μια Amiga. Φυσικά, η χρήση δεν περιορίζεται στο Air Warrior, αλλά επεκτείνεται και στους περισσότερους άλλους flight simulators, οι οποίοι αποκτούν πολύ καλύτερη αίσθηση επιτρέποντας λεπτούς χειρισμούς. Δυστυχώς, δεν συνεργάζεται με το F1GP τής Microprose... Στην κατασκευή, που θα συναντήσετε παρακάτω, υπάρχει ένα μικρό πρόβλημα, το οποίο θα γίνει εμφανές στις Amiga, με "παράξενες" υποδοχές joysticks, όπως η A600: τα 9-pin βύσματα του εμπορίου δεν χωρούν στην υποδοχή, οπότε χρειάζονται κόψιμο με πριόνι ή "τσαλάκωμα" με πένσα και κόλλημα με κάποια εποξική κόλλα ή ό,τι άλλο παρεμφερές.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΩΝ:

Βύσμα 9-pin	Περιγραφή	Βύσμα 15pin
1	άχρηστο	καμία
2	άχρηστο	καμία
3	fire 1	2
4	fire 2	7
5	αντίσταση X	άξονα 6
6	άχρηστο	καμία
7	+5 V για αντιστάσεις	1
8	γείωση για fires	4
9	αντίσταση Y	άξονα 3

Η ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ

Τα υλικά που θα χρειαστείτε είναι τα εξής: Δύο θηλυκά βύσματα με τα καπάκια τους: ένα 15-pin και ένα 9-pin, λίγο καλώδιο και, σε εξαιρετικές περιπτώσεις, 2 πυκνωτές 0.1μF. Το πρώτο βύσμα (15 υποδοχές) είναι αυτό στο οποίο θα συνδέεται το βύσμα του αναλογικού joystick, ενώ το δεύτερο συνδέεται στη θύρα της Amiga. Το καλώδιο το κόβετε σε 6 μικρά κομμάτια, τόσο μεγάλα όσο χρειάζεται να είναι το μήκος του adaptor (π.χ. 10 πόντους), τα οποία γυμνώνετε στην άκρη για να κολληθούν στα βύσματα. Τώρα, προσέχοντας την αρίθμηση πάνω σε καθένα από τα βύσματα, κάνετε τις απεικονιζόμενες στον πίνακα αντιστοιχίες, οι οποίες αφορούν στις εξής 6 συνδέσεις μεταξύ 15-pin και 9-pin: 2 - 3, 7 - 4, 6 - 5, 1 - 7, 4 - 8, 3 - 9. Τα υπόλοιπα pins δεν χρησιμοποιούνται. Προσοχή, γιατί κάποιο λάθος μπορεί να καταστρέψει την Amiga σας.

Αφού τελειώσετε τις συνδεσμολογίες και κλείσετε τα καπάκια, ο μετατροπέας φαίνεται έτοιμος. Υπάρχει όμως περίπτωση να διαπιστώσετε ότι η ακρίβεια του μοχλού δεν είναι όση απαιτείται σε ένα παιχνίδι. Τότε, μπορείτε να συνδέσετε τους δύο πυκνωτές του 0.1μF, τον ένα μεταξύ pins 5 και 8 και τον άλλον μεταξύ 9 και 8 του 9πινου βύσματος. Αυτό βελτιώνει την ανάλυση.

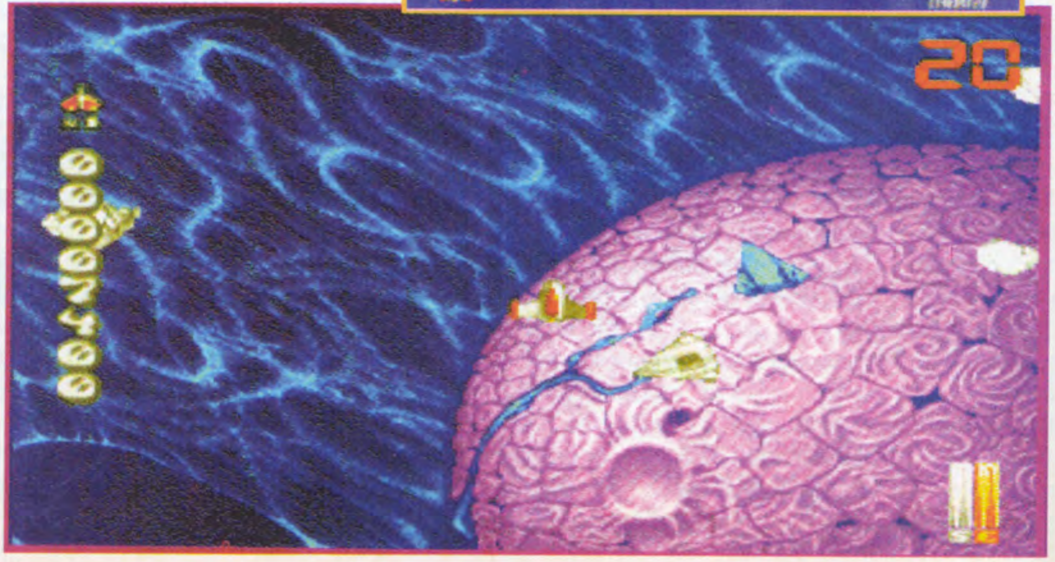
STARDUST

Χμμ... Μια παραλλαγή του "Asteroids" εν έτει 1994; Τι καινούριο έχει να προσφέρει ένα τέτοιο παιχνίδι, για να κερδίσει μια θέση στη συλλογή μας;

Η απάντηση είναι απλή: απολύτως τίποτα. Τίποτα, εκτός από πολλές πολλές ώρες διασκέδασης, μπροστά από την οθόνη του υπολογιστή σας, όπου εσείς παλεύετε με το joystick κολλημένο στα δάχτυλά σας να φτάσετε στην επόμενη πίστα. Η υπόθεση του παιχνιδιού - για όσους δεν την ξέρουν - είναι εξαιρετικά απλή: από κάθε γωνία της οθόνης ξεπροβάλλουν μετεωρίτες, σε διάφορα μεγέθη και χρώματα (το χρώμα δείχνει την αντοχή του μετεωρίτη στα πυρά σας) και στόχος σας είναι να πυροβολείτε τους μετεωρίτες, οι οποίοι διασπώνται σε μικρότερα κομμάτια, μέχρι να εξαφανιστούν εντελώς. Μερικές φορές, στη θέση του κονιορτοποιημένου μετεωρίτη θα μείνει ένα εικονίδιο, που αν το μαζέψετε, θα εφοδιαστείτε με ισχυρότερα όπλα, ασπίδα ενάντια στις συγκρούσεις με μετεωρίτες ή, ακόμα, και επιπλέον ζωή. Υπάρχουν πέντε επίπεδα, καθένα από τα οποία χωρίζεται σε έξι πίστες. Θα πρέπει να απαλλάξετε κάθε πίστα από τις ιπτάμενες πέτρες μέσα σε καθορισμένο χρονικό διάστημα, αν δεν θέλετε να καταφθάσουν εχθρικά πολεμικά διαστημόπλοια, τα οποία - σε αντίθεση με τους μετεωρίτες - έχουν τη συνήθεια να πυροβολούν εναντίον σας.

Τα γραφικά και ο ήχος του παιχνιδιού είναι πρώτης ποιότητας, αλλά το πραγματικά εκπληκτικό είναι η εθιστικότητά του. Αυτό αποτελεί άλλη μια απόδειξη ότι οι απλές ιδέες είναι και οι καλύτερες...





PIRATES! GOLD



Γιο-χο-χο! Γιο-χο-χο! Σηκώστε τα πανιά και το Mega Drive σας θα ξεκινήσει για τις θάλασσες της Καραϊβικής, όπου θα βρείτε κρυμμένους θησαυρούς, θα κουρσέψετε πλοία και θα επιτεθείτε σε λιμάνια, ζώντας λεπτό προς λεπτό τη ζωή των πειρατών της περιοχής. Φυσικά, η ζωή αυτή ενέχει κινδύνους, καθώς άλλοι πειρατές ευχαρίστως θα σας έστελναν να κάνετε παρέα στα ψάρια, ενώ οι στρατιώτες του βασιλιά δεν θα δίσταζαν να περάσουν ένα σχοινί γύρω από το λαιμό σας, αν τους δινόταν η ευκαιρία.

Εσείς βέβαια τα αψηφάτε όλα αυτά, γιατί έχετε προσηλωθεί στο όνειρό σας: να αποκτήσετε αρκετά χρήματα, ώστε να βγείτε στη σύνταξη από πειρατής και να αναλάβετε υπηρεσία ως σύμβουλος του βασιλιά (ερωτήσεις του τύπου, "γιατί ο βασιλιάς θα έκανε σύμβουλΌ του έναν πρώην πειρατή, καταδικασμένο αμέτρητες φορές σε θάνατο;", ας απευθυνθούν στη Microprose).

Στην αρχή της περιπέτειάς σας, πάντως, δεν έχετε πολλά στα οποία μπορείτε να βασιστείτε. Μπορείτε να επιλέξετε μια ικανότητα, την οποία θα έχετε υπερβολικά αναπτυγμένη (π.χ. γοητεία, δυνατότητα θεραπείας τραυμάτων, πλοήγηση, ξιφομαχία κ.λπ.), όμως σύντομα θα ευχηθείτε να είχατε τη δυνατότητα να επιλέξετε περισσότερες. Η ξιφομαχία δείχνει να είναι η καλύτερη επιλογή. Τι πειρατής είστε άλλωστε, αν δεν μπορείτε να χειριστείτε το σπαθί σας σαν πραγματικός βιρτουόζος, ενώ οι μάχες που θα εμπλακείτε είναι πολλές.

Στο παιχνίδι θα εξερευνήσετε τις θάλασσες, θα αράξετε σε λιμάνια που μπορείτε να λεηλατήσετε ή να επισκεφθείτε τα καπηλειά τους, όπου μπορείτε να συλλέξετε πολύτιμες πληροφορίες ή ακόμα και χάρτες θησαυρών. Σχεδόν τις ίδιες επιλογές έχετε και για τα πλοία που θα συναντήσετε μεσοπέλαγα - μπορείτε να επιτεθείτε εναντίον τους ή να τα αφήσετε να περάσουν. Και έτσι κυλάει η ζωή των πειρατών... Το "Pirates! Gold" είναι μια πολύ καλή μεταφορά του ομώνυμου παιχνιδιού της Amiga, που τα καταφέρνει πολύ καλά σε όλους τους τομείς. Μόνο ένα παράπονο έχουμε: οι σκηνές δράσης δεν είναι αρκετά προσεγμένες, αλλά μπορούμε να κάνουμε τα στραβά μάτια για μια λεπτομέρεια...



LETHAL ENFORCERS

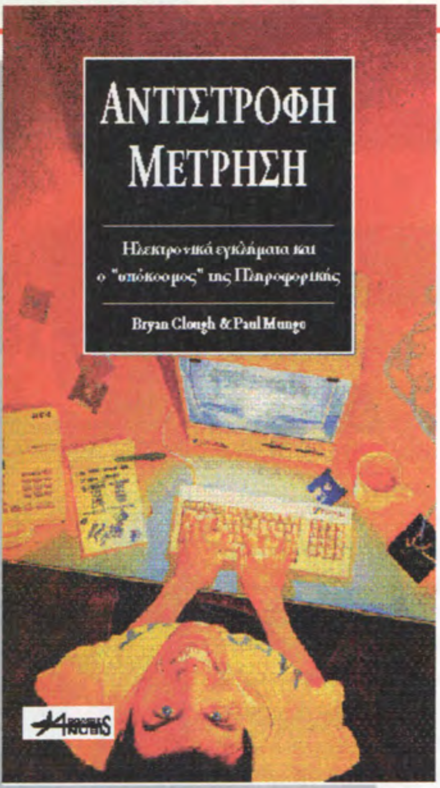
Δεν έχει περάσει πολύς καιρός από τη στιγμή που το "Lethal Enforcers" έφτασε στις αίθουσες των coin-ops και η Konami έχει ήδη ετοιμάσει την έκδοση για Mega-CD.

Αξιοποιώντας πλήρως τις δυνατότητες του υλικού, η Konami κατάφερε να εμφανιστούν οι δύο εκδόσεις απαράλλακτες. Και επειδή μάλιστα το Mega-CD δεν διαθέτει το όπλο που βρίσκουμε στο coin-op, η Konami συμπεριέλαβε το αξεσουάρ αυτό στη συσκευασία της έκδοσης για Mega-CD. Το "Law Enforcers" είναι άλλη μια παραλλαγή του "Operation Wolf" και σας βάζει στη θέση ενός αστυνομικού, ο οποίος προσπαθεί να ανέβει στην ιεραρχία του σώματος σκοτώνοντας κακοποιούς, αλλά προσέχοντας να μην κάνει το ίδιο στους πολίτες που κυκλοφορούν ανύποπτοι (πώς κυκλοφορούν ανύποπτοι μέσα σε τόσο πιστολίδι, είναι άλλο ζήτημα).

Φυσικά, υπάρχουν διάφορα εικονίδια που κρύβουν δώρα, όπως ισχυρότερη δύναμη πυρός ή επούλωση των τραυμάτων που οι σφαίρες των κακών έχουν δημιουργήσει πάνω σας, ενώ υπάρχει και η δυνατότητα ταυτόχρονης συμμετοχής δύο παικτών, καθένας βέβαια με το δικό του όπλο.

Αν η ιδέα σας για τη διασκέδαση είναι να πυροβολείτε συνεχώς, τότε το "Lethal Enforcers" είναι για σας. Στην αντίθετη περίπτωση, εξετάστε το καλά, προτού το εντάξετε στη συλλογή σας, γιατί το παιχνίδι δεν προσφέρει τίποτε άλλο, πέρα από το διαρκές πιστολίδι...





ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ

Σχεδόν κάθε υπολογιστικό σύστημα άξιο αναφοράς - Αμερικανικό Πεντάγωνο, ΝΑΤΟ, NASA - έχει παραβιαστεί από computer freaks, κάποιες φορές για εξερεύνηση ή άλλοτε για κλοπή. Το κόστος των διαρροών και κλοπών υπολογίζεται ότι είναι περίπου £2 δις ανά έτος, ενώ ένα ποσοστό 85% των τεχνολογικών παρανομιών δεν γνωστοποιείται ποτέ.

Καλώς ήρθατε στον "υπόκοσμο" των υπολογιστών - ένα "μεταφυσικό" χώρο, που υπάρχει μόνο στον ιστό των διεθνών δικτύων ανταλλαγής δεδομένων και είναι επανδρωμένος με μάγους των ηλεκτρονικών υπολογιστών, οι οποίοι τον έχουν κάνει κέντρο διασκέδασής τους, χώρο συνάντησής τους, σπίτι τους.

Η τελευταία "λέξη" στην Τεχνολογία

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS
Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
Τηλ.: 9241.714-6, Fax: 9242.219

TURTLES TOURNAMENT FIGHTER



Οι γνωστές σε όλους μας μεταλλαγμένες χελώνες επιστρέφουν για μια ακόμη φορά στις οθόνες μας, αυτή τη φορά μέσα από τα καλώδια και τα κυκλώματα του SNES. Σκοπός τους παραμένει ο ίδιος σε γενικές γραμμές: να δείρουν ανελέητα όλους τους κακούς και να σώσουν τους April και Splinter. Ομως, οι σχεδιαστές του παιχνιδιού σκέφτηκαν πολύ και αποφάσισαν ότι μπορεί μεν μια χελώνα να δέρνει, αλλά είναι δύσκολο να μετακινείται τρέχοντας, όπως στα προηγούμενα παιχνίδια. Και έτσι, το "Turtles - Tournament Fighter" ακολουθεί το δρόμο του Street Fighter και όχι αυτόν του προκατόχου του.

Για να επιτύχετε το σκοπό σας, θα πρέπει να δείρετε όλους του αντιπάλους σας και, στο τέλος, να νικήσετε και το μοχθηρό Karai, για τον οποίο δεν δίνονται περισσότερες πληροφορίες, αλλά μια και βρίσκεται στο τέλος του παιχνιδιού, μπορούμε άνετα να υποθέσουμε ότι δεν θα έχετε εύκολη δουλειά απέναντί του. Στην αρχή του παιχνιδιού μπορείτε να διαλέξετε το χαρακτήρα που θα ελέγχετε, τόσο ανάμεσα στους τέσσερις "καβουκοφόρους" όσο και από πιο φυσιολογικούς αλλά και ασυνήθιστους. Φυσικά, υπάρχει και η δυνατότητα για παιχνίδι μεταξύ δύο παικτών.

Ο μόνος κακός οιωνός για το παιχνίδι αυτό είναι ότι έρχεται δεύτερο, μετά από το Street Fighter II δηλαδή. Δεν υστερεί σε τίποτα, ούτε σε γραφικά, ούτε σε ήχο, ούτε σε gameplay από το συναγωνιστή του, απλώς υστέρησε χρονικά κατά τρεις μήνες. Φυσικά, οι φανατικοί του είδους δεν θα το θεωρήσουν τόσο σημαντικό πρόβλημα.



LIBERATION

Ο Trill είναι ένας ταλαιπωρημένος άνθρωπος. Πριν από περίπου δύο χρόνια, η μοίρα τον είχε ρίξει στα μπουντρούμια του "Captive" και μόνον ο ίδιος και τα τέσσερα ανδροειδή που τον βοηθούσαν γνωρίζουν πόσες περιπέτειες αντιμετώπισε μέχρι να απελευθερωθεί. Και τώρα, που άρχισε να ζει την ελεύθερη ζωή του, νέα προβλήματα εμφανίζονται: τα καινούρια ανδροειδή της αστυνομίας σκοτώνουν αθώους πολίτες, εξαιτίας ενός σχεδιαστικού σφάλματος, ενώ η ίδια η αστυνομία, αντί να τα θέσει εκτός λειτουργίας, συλλαμβάνει και φυλακίζει και άλλους αθώους, στο πλαίσιο μιας επιχείρησης συγκάλυψης. Ο Trill δεν είναι από τους ανθρώπους που μένουν αδρανείς σε τέτοιες καταστάσεις...

Αναλαμβάνετε λοιπόν το ρόλο του Trill και, πλαισιωμένος από τα τέσσερα πιστά ανδροειδή σας, προσπαθείτε να σταματήσετε τον παραλογισμό. Αυτό συνεπάγεται περιπλάνηση σε άγογα σχεδιασμένες τρισδιάστατες περιοχές, συλλογή πληροφοριών που θα σας επιτρέψουν να φτάσετε σε καινούριες τοποθεσίες και να συλλέξετε νέες πληροφορίες κ.ο.κ. Εκτός όμως από την περιπέτεια, το παιχνίδι προσφέρει, ή μάλλον απαιτεί, τη δυνατότητα να σκεφτείτε στρατηγικά, προετοιμάζοντας τις κινήσεις σας, ενώ υπάρχουν και σκηνές όπου πρέπει να σκοτώσετε οτιδήποτε κινείται στην οθόνη, επιστρατεύοντας όλη τη δεξιοτεχνία που αποκτήσατε από τα παιχνίδια δράσης. Το "Liberation" φαίνεται να είναι ένα καταπληκτικό παιχνίδι με αρκετή έκταση, ώστε να διαρκέσει για μήνες, και αρκετό βάθος, ώστε να διατηρήσει το ενδιαφέρον σας αμείωτο , για όσο χρονικό διάστημα απαιτείται. Φυσικά, υπάρχουν και τα άσχημα νέα. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει μόνο για Amiga-CD ή, τουλάχιστον, αυτά είναι τα σχέδια της Mindscape, οπότε οι περισσότεροι υποψήφιοι ήρωες αποκλείονται αυτόματα, αν και το "Liberation" φαντάζει αρκετά καλός λόγος για να αποκτήσει κάποιος μία Amiga-CD.





ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 9 - ΤΗΛ.: 3633357 - 3640243

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

HOME COMPUTERS

AMIGA 600	CALL
AMIGA 600 + ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S	CALL
ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S ΕΓΧΡΩΜΗ	CALL
AMIGA 1200	140.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
ATARI 1040 STE	116.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
ATARI FALCON 4MB RAM	280.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

AT-386 SX

LINE 386 SX/40MHz /2MB RAM/1D/VGA MONO	160.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 7386SX/2MB/1D/80MB HD/VGA COLOR	306.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386SX/33 2MB RAM 1D 40MB HD VGA MONO	230.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386SX/33 2MB RAM 1D 40MB HD VGA COLOR	280.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386SX/33 2MB RAM 120 MB HD VGA MONO	306.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ

80386

LINE 386 DX/40MHz 4MB RAM 1D VGA MONO	198.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
IMPETUS 80386 DX/40/4MB RAM/40MG HD/VGA MONO	290.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 80386/40 2MB 40MB HD VGA MONO	260.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386/40 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	280.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
FUJITECH 386/40/4MB/40MB HD VGA MONO	260.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386 4MB RAM 120MB HD VGA MONO	350.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ

80486

LINE 486 DX40MHz 1D 4MB RAM/VGA MONO	318.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
LINE 486/DX50 1D/4MB RAM/VGA MONO	378.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
INTEL 80486DX/33/4MB RAM/40MB HD/VGA MONO	460.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 80486/33/4 MB/ 256 KB C.M. 40 MB HD VGA MONO	430.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80486/33/256 KB C.M. 4MB 40MB HD VGA MONO	430.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80486/F/120MB HD VGA MONO	530.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

LAPTOP - NOTEBOOK

DUAL 386SX/25/2MB RAM 120MB HD	435.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 486SX/33/4MB 120 MB HD	665.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
COMPAQ CONTURA 386SX/25/4MB/80MB HD	440.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC-100	20.000 & 5 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10.000
ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΤΗΣ STAR	ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ
CITIZEN SWIFT 24	CALL
HEWLETT PACKARD LASER PRINTER	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
HEWLETT PACKARD INKJET COLOR 500C	150.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
OKI	CALL

FAX

PANASONIC KX-F50	175.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 6000 AT	179.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 7000 AT	137.000 ΣΕ 6 ΔΟΣΕΙΣ

PLOTTERS

HEWLETT PACKARD	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
SUMMAGRAFICS	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

ΚΙΝΗΤΗ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑ ΣΕ ΔΟΣΕΙΣ

CD ROM ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ ΑΠΟ 68.000

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.
ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ
ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΜΑΣ ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ

ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΗΣ COMPUTER LOGIC & TECHNOSOFT ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ

UPGRADE ΑΠΟ PC ΣΕ 286/386SX/386 ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ

digitized by greekrcm.gr

DEMOLITION MAN

Ο αστυνόμος John Spartan είναι άγνωστος στη μονάδα του με το πραγματικό του όνομα, μια και όλοι τον φωνάζουν "Demolition man" (ο άνθρωπος της καταστροφής), γιατί συνήθως μαζί με τους εγκληματίες αφανίζει και ένα τετράγωνο. Την τελευταία φορά, όμως, τα πράγματα ήταν κάπως χειρότερα, γιατί στο τετράγωνο που αφανίστηκε βρίσκονταν 20 όμηροι του παρανοϊκού εγκληματία Simon Phoenix, οι οποίοι σκοτώθηκαν, σε αντίθεση με τον ίδιο τον κακούργο, ο οποίος έζησε μεν, συνελήφθη δε. Τόσο ο Spartan όσο και ο Phoenix μπήκαν - κυριολεκτικά - στην κατάψυξη ως τιμωρία. Ο Phoenix βγαίνει από την κατάψυξη τον 21ο αιώνα, αφού έχει εκτίσει την ποινή του, αλλά αρχίζει πάλι τα ίδια, εγκαθιδρύοντας ένα βασίλειο τρόμου. Ο μόνος που μπορεί να τον αντιμετωπίσει είναι ο Spartan, ο οποίος βγαίνει άρον-άρον από την κατάψυξη, προκειμένου να αναλάβει ξανά υπηρεσία. Τα δύο πρώτα από τα 12 επίπεδα εκτυλίσσονται στο έτος 1996, ενώ τα υπόλοιπα 10 στο 2032. Σε κάθε επίπεδο, πρέπει να εξολοθρεύσετε τους υποτακτικούς του Phoenix, οι οποίοι δεν σας περιμένουν βέβαια με ανοικτές αγκάλες. Τα σκηνικά αλλά και η δράση στα επίπεδα αποτελούν πιστή μεταφορά σκηνών της ομώνυμης ταινίας, με πρωταγωνιστή το Σιλβέστερ Σταλόνε. Το ύφος του παιχνιδιού διαφοροποιείται ανάλογα με το μηχάνημα. Στο Mega Drive και το SNES θα δείτε το αναμενόμενο παιχνίδι πλατφορμών, ενώ στο Mega-CD και στο 3DO η δράση φαίνεται σε προοπτική πρώτου προσώπου, στα πρότυπα του "Operation Wolf". Η ταινία "Demolition man" φιλοδοξεί να είναι η κορυφαία ταινία δράσης της χρονιάς και αντίστοιχες φιλοδοξίες έχει το παιχνίδι, για το δικό του χώρο βέβαια. Οι πιθανότητές του να τα καταφέρει θα φανούν καλύτερα στα μέσα Μαρτίου, όταν θα κυκλοφορήσει και η τελική έκδοση, οπότε αναμείνατε για νεότερα...





GODS • GODS

Το ένα μετά το άλλο, τα παιχνίδια που αποτέλεσαν τις μεγαλύτερες επιτυχίες στα 16-bit μηχανήματα, βρίσκουν το δρόμο τους προς τις κονσόλες. Το "Gods" φαίνεται πως άργησε αρκετά, αλλά αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι η πρώτη του έκδοση για το Mega Drive δεν θεωρήθηκε αρκετά καλή (όλα αυτά πριν από ένα χρόνο) και έτσι το παιχνίδι γράφτηκε ξανά από την αρχή. Άξιζε πάντως, όπως θα δούμε, τον κόπο... Το "Gods" είναι ένα παιχνίδι δράσης και περιπλάνησης: η αρχή κάθε επιπέδου σάς βρίσκει στη μέση ενός λαβυρίνθου, ο οποίος κατοικείται από εξαιρετικά αφιλόξενα πλάσματα, και εσείς θα πρέπει να βρείτε κλαδιά που ανοίγουν πόρτες, αντικείμενα που θα αυξήσουν τις πιθανότητές σας για επιβίωση στις μάχες, καθώς και το σωστό δρόμο ανάμεσα στα πολυπληθή αδιέξοδα. Σε κάθε επίπεδο, θα αντιμετωπίσετε πιο αποφασισμένους αντιπάλους από ό,τι στο προηγούμενο και γι' αυτό είναι καλό να εξοπλιστείτε,



προτού εφορμήσετε για νέες περιπέτειες, αγοράζοντας τα απαραίτητα από τα καταστήματα που θα βρείτε μεταξύ των επιπέδων. Τα χρήματα για τις αγορές σας βρίσκονται εύκολα, καθώς πέφτουν από τα άψυχα κορμιά των αντιπάλων σας, μόλις τους στείλετε να συναντήσουν το δημιουργό τους.

Το "Gods" αποτέλεσε μεγάλη επιτυχία στην Amiga και στον Atari ST και θέτει υποψηφιότητα για να επαναλάβει το θρίαμβό του και στο Mega Drive.

Τα γραφικά είναι πολύ καλά και - σε σχέση με τις προηγούμενες εκδόσεις - έχει προστεθεί και πολυεπίπεδο scrolling. Ο ήχος είναι πολύ καλός επίσης, αν και θα μπορούσε να είχε τύχει περισσότερης προσοχής, αλλά το ισχυρότερο στοιχείο του παιχνιδιού είναι το gameplay του: απλό, γρήγορο και εθιστικό. Η "Accolade" δείχνει έτοιμη για μια μεγάλη επιτυχία στο Mega Drive.

digitized by greekrcm.gr

FIDO DIDO

Ο πασίγνωστος ατημέλητος ήρωας, αφού πέρασε από μπλουζάκια, τσάντες και ό,τι άλλο βάλει ο νους σας, συνεχίζει την πορεία του σε ένα παιχνίδι για το Genesis. Η δημιουργός του αποκοιμήθηκε καθώς απεικόνιζε τις περιπέτειές του και το σκίτσο βρήκε την ευκαιρία να ξεπηδήσει γεμάτο ζωή από το χαρτί και άρχισε να περιπλανιέται πάνω στο σχεδιαστικό τραπέζι.

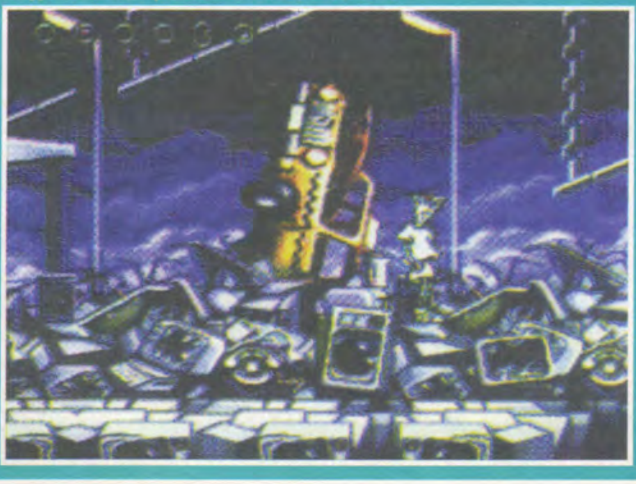
Τα αντικείμενα σε ένα τραπέζι μπορεί να δείχνουν πεζά και αδιάφορα για εμάς τους ανθρώπους, αλλά για ένα ζωντανεμένο σκίτσο μπορούν να κρύβουν πολλές περιπέτειες.

Ο ήρωάς μας, λοιπόν, θα ζήσει τις πιο ενδιαφέρουσες στιγμές της ζωής του σε μια μολυβοθήκη, ανάμεσα στις σελίδες ενός βιβλίου, σε ένα cartridge για το Genesis, ή ακόμα και στο αυτί της σκιτσογράφου.

Κάθε τέτοιο αντικείμενο αποτελεί μια πίστα του παιχνιδιού και κρύβει πολλά αινίγματα, των οποίων τις λύσεις πρέπει να ανακαλύψει ο ήρωάς μας, όπως επίσης και αρκετές παγίδες τις οποίες θα πρέπει να αποφύγει. Επιπρόσθετα στις κανονικές πίστες, υπάρχουν και πίστες, στις οποίες παίζετε αν τα καταφέρετε καλά σε ορισμένους στόχους και οι οποίες σας βοηθούν στη συλλογή πόντων.

Το παιχνίδι διαθέτει πάρα πολλούς γρίφους, τους οποίους πρέπει να λύσετε, και αυτό γίνεται συλλέγοντας τα ορθά αντικείμενα, τα οποία στη συνέχεια θα πρέπει να τα χρησιμοποιήσετε σωστά. Ολα αυτά γίνονται μέσα σε όμορφα γραφικά, με προσεγμένη ηχητική επένδυση και αρκετή δόση χιούμορ, που καθιστούν το παιχνίδι πολύ ευχάριστο.

Εκτός από σύνθημα, λοιπόν, ο Fido Dido είναι και παιχνίδι, και μάλιστα πολύ καλό.



ZOOL

Το "Zool" εμφανίστηκε στην Amiga, με σκοπό να αποτελέσει την απάντηση στο "Sonic Hedgehog" του Mega Drive, χωρίς πάντως να τα καταφέρει και πολύ καλά. Αυτό όμως δεν εμπόδισε τη Nintendo να το δει με καλό μάτι, μια και η Sega είναι και δικός της αντίπαλος. Στο πλαίσιο, λοιπόν, της λογικής, "οι εχθροί των εχθρών μου είναι φίλοι μου", η Nintendo αποφάσισε να δώσει στέγη στο "Zool", φιλοξενώντας το στο SNES και το Game Boy. Βέβαια, τα διαμερίσματα του Game Boy δεν είναι τόσο ευρύχωρα, με αποτέλεσμα να χωρέσουν σε αυτό μόνο τέσσερις πίστες, ενώ στο SNES υπάρχουν τρεις πίστες περισσότερες από όσες συναντούσαμε στην Amiga. Και στις δύο εκδόσεις θα βρούμε, πάντως, τέσσερα επίπεδα ανά πίστα, καθώς και τη μυστική πίστα. Από απόψεως γραφικών, έχει γίνει πολύ καλή δουλειά και τα πάντα είναι όμοια με αυτά που συναντάμε στην έκδοση της Amiga - στο βαθμό που κάτι τέτοιο επιτρέπεται από το υλικό του μηχανήματος φυσικά. Η ίδια αναλογία έχει διατηρηθεί και στον ηχητικό τομέα, οι διαφορές όμως εδώ δεν είναι το ίδιο μεγάλες. Φυσικά, το ύφος και η ιστορία του παιχνιδιού έχουν διατηρηθεί στο έπακρο, πρόκειται δηλαδή για ένα πραγματικά καλό παιχνίδι.



GENGHIS KHAN II

Μια κατηγορία χρηστών που δεν θα αγόραζε ποτέ κονσόλα είναι οι οπαδοί των παιχνιδιών στρατηγικής. Το "Genghis Khan II" έρχεται όμως να αλλάξει λίγο το τοπίο, καθώς παρουσιάζεται ως το πρώτο παιχνίδι στρατηγικής στο "Megadrive". Αναλαμβάνετε το ρόλο του μεγάλου Ασιάτη αυτοκράτορα και σκοπός σας είναι να οδηγείτε τα στρατεύματά σας από νίκη σε νίκη, μέχρι την ολοκληρωτική επικράτηση, σε μία από τις τρεις εκστρατείες που διατίθενται.

Το παιχνίδι διαθέτει αρκετές παραμέτρους, τις οποίες μπορείτε να τροποποιήσετε για να το φέρετε στα μέτρα σας, καθώς και δυνατότητα για ταυτόχρονη συμμετοχή δυο παικτών. Σίγουρα, είναι το καλύτερο παιχνίδι στο "Megadrive" απομένει να δούμε τι απήχηση θα έχει...

digitized by greekrcm.gr

Aladdin

Κυρίες και κύριοι, καθίστε άνετα στην πολυθρόνα σας, πάρτε το ποτό σας (ή το γάλα σας) και ετοιμαστείτε να κάνουμε ένα υπέροχο ταξίδι στον κόσμο του Aladdin, πάνω στο μαγικό χαλί που μας προσφέρει η μοναδική σε τέτοιου είδους παιχνίδια εταιρία Disney. Τελικά, όπου βάζει το χεράκι της αυτή η εταιρία, δεν μπορεί παρά να γεννηθεί μια νέα επιτυχία. Σε αυτό βέβαια συνέβαλε με το ταλέντο και τις γνώσεις της και η Virgin, η οποία ακολούθησε την ίδια γνωστή πετυχημένη συνταγή, που είχε ακολουθήσει και στα “Mickey Mouse” και “Tazmania”. Εφτιαξε ένα καταπληκτικό platform game.



Αν αυτό που ψάχνετε στη ζωή σας είναι η περιπέτεια, τότε δεν έχετε παρά να ακολουθήσετε τον Aladdin πάνω στις σκεπές των σπιτιών, στις ερήμους, στις σπηλιές και όπου αλλού μπορείτε να φανταστείτε. Η ιστορία μας αρχίζει σε κάποιον όχι και τόσο ήσυχο δρόμο της πόλης Agrabah, όπου θα πρέπει να αντιμετωπίσεις τους φρουρούς του παλατιού. Μη σου περάσει από το μυαλό ότι πρόκειται για κάτι απλό. Θα πατήσεις πάνω σε αναμμένα κάρβουνα, θα πετάξεις μήλα στους εχθρούς σου για να υπερασπιστείς τη ζωή σου, καμήλες θα σε βοηθήσουν, κλέφτες καραδοκούν σε κάποια γωνιά της πόλης, μικροπωλητές θα σου φανούν χρήσιμοι κ.ά. Μη βιαστείς να κάνεις την επόμενη κίνησή σου.

• του Umberto Grelloni





Σκέψου καλά, μια και ευτυχώς ο χρόνος δεν σε κυνηγάει. Αν όλα πάνε καλά και τελειώσεις την πρώτη πίστα, τον φίλο σου τον Abu (τη μαϊμού) τον περιμένει μια πίστα Bonus, όπου θα πρέπει να μαζέψει όσο

πιο πολλά νομίσματα μπορεί, γιατί θα σου φανούν χρήσιμα στα μαγαζάκια τα οποία θα συναντήσεις. Μια και αναφερθήκαμε σε μαγαζάκια, πρέπει να επισημάνουμε ότι σε διάφορα μέρη κάθε πίστας θα βρεις κάποιον καλό μάγο. Με μια κίνησή του θα εμφανιστεί ένα μικρό μαγαζάκι και, αν διαθέτεις αρκετά νομίσματα, μπορείς να αγοράσεις έξτρα ζω-

digitized by greekrcm.gr

CONSOLE SPECIAL REVIEW







ΕΙΔΟΣ:	PLATFORM GAME
ΜΟΡΦΗ:	MEGADRIVE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ:	VIRGIN
ΠΑΙΚΤΗΣ:	1

ούλες. Για να γίνει κάποια αγορά, αρκεί να πας στο αντικείμενο που θέλεις να αγοράσεις (ζωή ή ευχή), να σταθείς μπροστά του και να πατήσεις το κουμπάκι με την κατεύθυνση προς τα πάνω.

Προτού περάσουμε στο κυρίως παιχνίδι, θα αναφέρουμε ορισμένα στοιχεία που τράβηξαν την προσοχή μας. Εκτός από τα υπέροχα χρώματα και τα καταπληκτικά backgrounds του παιχνιδιού, ο Aladdin αλλά και όλα τα άλλα sprites (φρουροί, φίδια, φακίρηδες κ.λπ.) διαθέτουν εκπληκτικό animation. Χαρακτηριστικές είναι οι σκηνές που παρουσιάζουμε για την κίνηση του ήρωα. Η μουσική και τα ηχητικά εφέ, που ακούγονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, καταφέρνουν να σε κάνουν να πιστεύεις πως ζεις την ιστορία. Εδώ πρέπει να αναφέρουμε πως υπάρχει και η επιλογή, με την οποία μπορείτε να μην ακούτε μουσική παρά μόνο τα ηχητικά εφέ, αλλά πραγματικά χάνει το παιχνίδι. Επίσης, μπορείτε να διαλέξετε και επίπεδο δυσκολίας ή ακόμη και να αλλάξετε τα κουμπιά χειρισμού, αν δεν σας βολεύουν τα έτοιμα. Αρκετά, εδώ σταματάω, ανεβαίνω στο μαγικό χαλί και φύγαμεεεε...

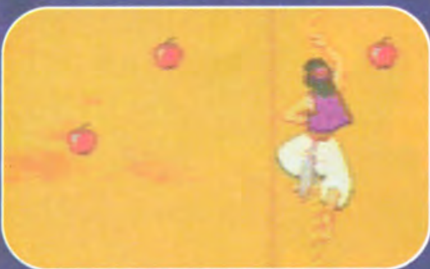
ΣΤΗΝ ΕΡΗΜΟ

Αχά!!! Τα κατάφερες, βλέπω, να περάσεις από την "ήσυχη" πόλη Agrabah. Τα πράγματα δεν θα είναι και τόσο εύκολα σε αυτήν την καυτή έρημο. Στρατιώτες περίεργοι, φακίρηδες, πονηρά φίδια θα



digitized by greekrcm.gr













προσπαθήσουν να σταματήσουν την έρευνά σου για τα 3 κομμάτια του χρυσού σκαραβαίου. Οταν φτάσεις σε κάποιο σημείο και δεν βρίσκεις άλλη διέξοδο, πρόσεξε, γιατί θα μπεις σε μέρη που δεν είναι ορατά με την πρώτη ματιά. Θα πρέπει να σκαρφαλώσεις σε δέντρα και να διασχίσεις αποστάσεις κρεμασμένος πάνω σε κάποιο σχοινί. Αν τα καταφέρεις, θα δεις το φίλο σου τον Abu να διασκεδάζει με κάποιο φρουρό στο τέλος της πίστας, ενώ θα σου δοθεί η ευκαιρία να αυξήσεις τις ζωές σου, και όχι μόνο, στη μοναδική τυχερή μηχανή του Genie.

ΠΑΜΕ ΣΤΙΣ ΣΚΕΠΕΣ ΤΗΣ AGRABAH;

Πίσω πάλι στη γεμάτη μυστήριο πόλη. Εδώ θα πρέπει να βρεις τα υπόλοιπα κομμάτια του χρυσού σκαραβαίου. Πρόσεξε! Πρέπει να μαζέψεις όλα τα φλάουτα που θα βρεις, γιατί θα σε βοηθήσουν να πετάξεις με τα μαγικά σχοινιά. Πήδα πάνω στα κοντάρια των σημαιών για να ανέβεις όσο πιο ψηλά μπορείς, κατάστρεψε τον κακό αρχηγό των φρουρών Razoul για να ανοίξει ο δρόμος σου για την επόμενη πίστα.

ΤΑ ΥΠΟΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΟΥΛΤΑΝΟΥ

Γκλουπ! Μας πώς τα κατάφερες να φτάσεις μέχρι εδώ; Θέλεις λοιπόν να γίνεις ήρωας, ε; Τώρα θα δεις τι θα πάθεις. Από αυτό το υπόγειο δεν κατάφερε να βγει κανείς ζωντανός. Εδώ θα πρέπει να είσαι πάρα πολύ προσεχτικός. Κάθε σου κίνηση θα πρέπει να είναι μελετημένη. Νυχτερίδες θα προσπαθήσουν να σε καταστρέψουν, μετακινούμενοι βράχοι θα δυσκολέψουν την πορεία σου προς το πάνω μέ-



ρος του υπογείου, σκελετοί θα εκρήγνυνται και θα εκτοξεύουν πάνω σου θανατηφόρα κόκαλα. Δεν λέω, δύσκολη αποστολή, αλλά τι είναι ο πόνος μπροστά στην απελευθέρωση της καλής σου!

ΟΙ ΣΠΗΛΙΕΣ ΜΕ ΤΟΥΣ ΘΗΣΑΥΡΟΥΣ

Αλκατράμ! Ποτέ στη ζωή σου δεν θα έχεις αντικρίσει τόσο αμύθητα πλούτη. Πρόσεξε τα κινούμενα αγάλματα του θεού Shiva. Ισως δεν είναι τόσο αθώα όσο θέλουν να δείχνουν. Πολλές φορές θα αναρωτηθείς, αν υπάρχει έξοδος από αυτό το υπόγειο. Απάντηση θα πάρεις από τον τρομερό πίθηκο του Shiva, με τα τέσσερα χέρια, τα οποία κρατούν και από ένα θανατηφόρο σπαθί. Ισως δυσκολευτείς να τον σκοτώσεις, γιατί δεν στέκεται σε μια μεριά. Αλλά είμαι σίγουρος πως θα τα καταφέρεις. Ομως, για να περάσεις στην επόμενη αποστολή, θα πρέπει να βρεις και το μαγικό λυχνάρι.



Η ΑΠΟΔΡΑΣΗ

Και τώρα μπλέξαμε. Ποιος είναι αυτός που κατάφερε να διασχίσει τα επικίνδυνα υπόγεια του ηφαιστείου και να βγει ζωντανός; Μέχρι αυτή τη



digitized by greekrcm.gr

CONSOLE SPECIAL REVIEW



στιγμή, ίσως κανείς. Καίει η γη που πατάς, πύρινες μπάλες σε ακολουθούν, δεν σου μένει χρόνος να σκεφτείς και αφού τελειώσουν όλα καλά, θα αναρωτηθείς: Αλήθεια, αξίζει τον κόπο για μια πριγκίπισσα; Στο τέλος της πίστας, σε περιμένει ένα μαγικό ιπτάμενο χαλί και λίγη ξεκούραση, μέχρι να βρεθείς σε νέους μπελάδες.

ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΛΥΧΝΑΡΙ

Αλήθεια, σκεφτήκατε ποτέ πώς είναι να βρίσκεσαι μια ολόκληρη ζωή μέσα σε μια μαγική λάμπα; Αν η απάντηση είναι όχι, τότε δεν έχετε παρά να μπείτε σε αυτό το λυχνάρι. Οι καπνοί που υπάρχουν μέσα στη λάμπα θα σε βοηθήσουν, θα κρεμαστείς πάνω στις μαγικές μπάλες του λυχναριού και θα αισθανθείς τον εαυτό σου σαν μπάλα του πινγκ πονγκ, καθώς το τζίνι θα κουνάει τα δάχτυλά του.



ΤΟ ΠΑΛΑΤΙ ΤΟΥ ΣΟΥΛΤΑΝΟΥ

Επιτέλους, καθαρός αέρας! Χίλιες φορές καλύτερα να μένω σε ένα μικρό δωμάτιο, παρά μέσα σε ένα λυχνάρι. Νέες περιπέτειες σε περιμένουν έξω από το παλάτι του Σουλτάνου. Λίμνες που κρύβουν εκπλήξεις, φρουροί που "τρώνε το καταπέτασμα", πουλιά να σε κυνηγούν, και ο Aladdin, μα τι άλλο, θα πρέπει να προχωρήσει. Μοναδική βοήθεια σε αυτή την πίστα, πέρα από το μυαλό και το κουράγιο σου, θα είναι το μαγικό χαλί σου. Προσπάθησε να βρεις το μυστικό πέρασμα που οδηγεί στο δωμάτιο του Jafar, να ενεργοποιήσεις τη μηχανή του αέρα που βρίσκεται στη λίμνη και, τέλος, μην ξεχάσεις να ελευθερώσεις και το φίλο σου Abu.



ΤΟ ΠΑΛΑΤΙ ΤΟΥ JAFAR

Ελα, μην τα παρατάς, φτάσαμε στο τέλος. Πρόσεξε τα βήματά σου. Το πάτωμα κρύβει πάρα πολλές παγίδες που δεν φαίνονται. Εδώ θα συναντήσεις και τους πιο άγριους φρουρούς, που μάχονται σαν τίγρεις. Σημαντικό ρόλο θα διαδραματίσει το καθαρό σου μυαλό και η ταχύτητά σου. Θα τα καταφέρεις; Αξίζει τόση ταλαιπωρία για μια πριγκίπισσα; Υπάρχουν ακόμη στην εποχή μας ιππότες, οι οποίοι θα διακινδύνευαν τη ζωή τους για τα μάτια μιας κοπέλας; Μήπως είμαστε λίγο ρομαντικοί;

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

α) Προσπάθησε να μαζεύεις όσα περισσότερα νομίσματα μπορείς.

β) Για να χτυπήσεις κάποιον εχθρό, δεν είναι απαραίτητο να τον χτυπήσεις με το σπαθί σου, αφού μερικές φορές μπορείς να κάνεις το ίδιο και με το πέταγμα των μήλων, αρκεί να έχεις αρκετά.

γ) Σε όλες τις πίστες θα δεις και κάποια βάζα με τη φάτσα του τζίνι. Αυτά είναι καλό να τα ακουμπάς, γιατί όταν χάσεις θα μπορείς να συνεχίσεις από αυτό το σημείο και όχι από την αρχή της πίστας.

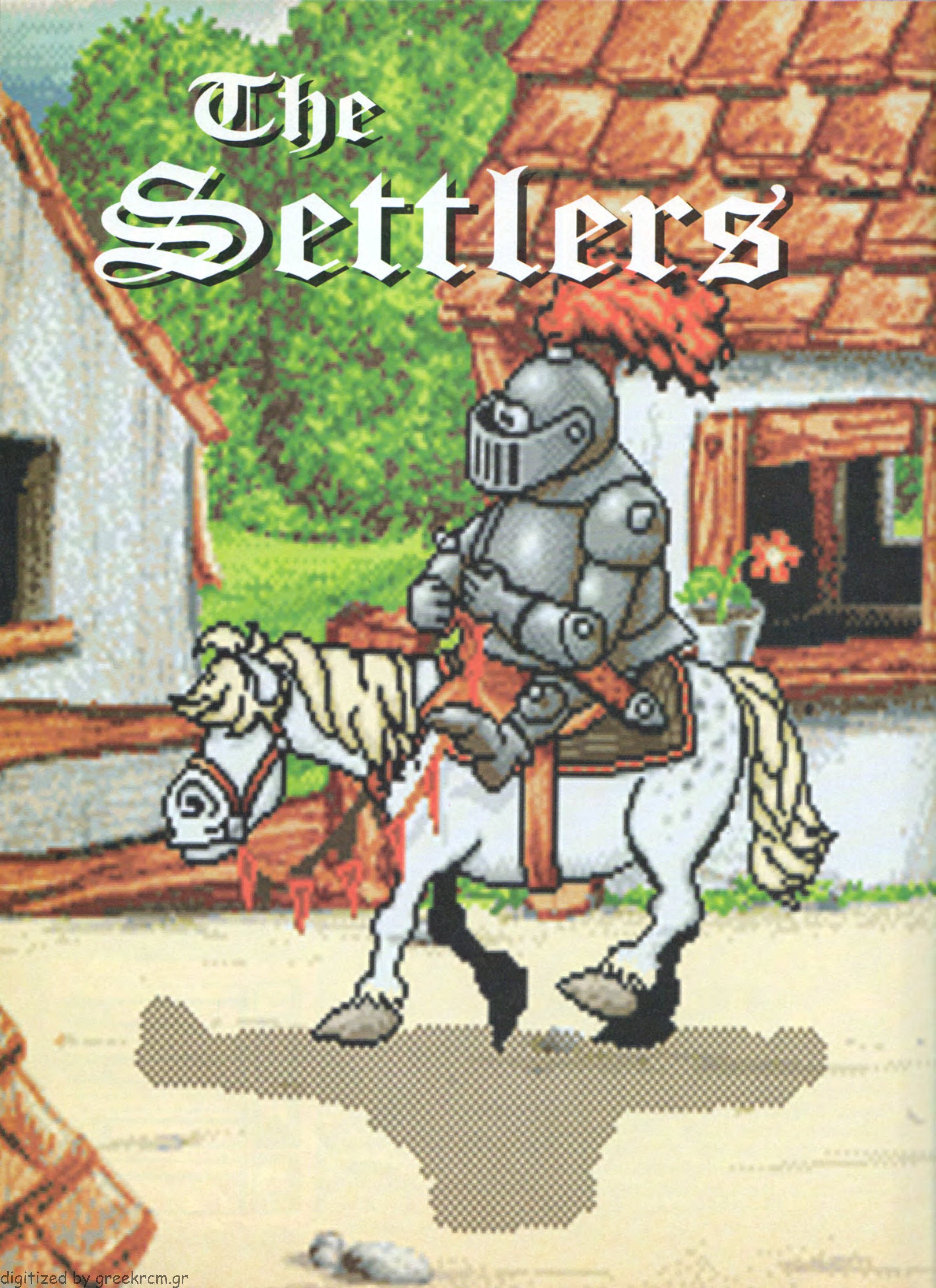
δ) Επίσης, καλό θα ήταν να μαζεύεις και τις μικρές μπλε καρδούλες, τις οποίες συναντάς στο δρόμο σου, γιατί αυξάνουν τη χαμένη σου ενέργεια.

ε) Μην ξεχάσεις να πάρεις το μαγικό λυχνάρι από τη σπηλιά με τους θησαυρούς, γιατί δεν θα μπορέσεις να σώσεις την πριγκίπισσα.

Φανταστικά και με τέλεια κίνηση.		
	ΓΡΑΦΙΚΑ	94%
Καταφέρνει να σε μεταφέρει σε άλλες εποχές.		
	ΗΧΟΣ	92%
Αν δεν παίξετε το Aladdin, δύσκολα θα καταλάβετε τι σημαίνει καλό gameplay.		
	GAMEPLAY	92%
Αξίζει τόση δράση για τα μάτια μιας κοπέλας;		
	ΓΕΝΙΚΑ	94%

digitized by greekrcm.gr

The Settlers



digitized by greekrcm.gr



SPECIAL REVIEW

Το Settlers φιλοδοξεί να εντυπωσιάσει με την πολύ καλή σχεδίαση και την συνεχή κινητικότητα των γραφικών του.

● του Γιώργου Κακαλέτρη

Είναι αλήθεια ότι εδώ και αρκετούς μήνες δεν έχουμε υποδείξει ένα παιχνίδι στρατηγικής, το οποίο να προκαλεί γενική αίσθηση, όπως π.χ. έγινε στο παρελθόν με το Civilization. Οι χρήστες έχουν γίνει πολύ απαιτητικοί, ενώ οι προγραμματιστές φαίνονται να έχουν εξαντλήσει την εφευρετικότητά τους, έχοντας καλύψει σχεδόν όλους τους τομείς. Το The Settlers της Blue Bytes φιλοδοξεί να ανατρέψει αυτή την κατάσταση.

Προσπαθώντας να το περιγράψουμε με τίτλους από το παρελθόν, το The Settlers έχει στοιχεία από SimCity (εξομοίωση αποικίας), RailRoad Tycoon (μεταφορές και παραγωγή προϊόντων) και Civilization (επεκτατισμός), χωρίς όμως να μπορεί να ισχυριστεί κάποιος ότι τελικά συμπεριφέρεται παρόμοια με κάποιο από αυτά. Στόχος είναι η ανάπτυξη και η εξάπλωση μιας αποικίας, με το συνεχές άνοιγμα των συνόρων της. Το The Settlers δεν ασχολείται με την πολιτισμική πλευρά του θέματος. Δεν θα υπάρξουν ανακαλύψεις, εξεγέρσεις, παράπονα ή ναοί, αγορές και τα συναφή. Πρόκειται για έναν ιδανικό οικισμό, μοναδικά εμπόδια στην ανάπτυξη του οποίου είναι η ύπαρξη 1 έως και 3 αντιπάλων και η εξάντληση των πρώτων υλών. Εδώ φαίνεται κυρίως η ομοιότητά του με το RailRoad Tycoon, αν και σε πολλούς αυτό ίσως ακούγεται παράλογο: παραγωγή και γρήγορες μεταφορές. Ο παίκτης θα χτίσει σπίτια, μονάδες παραγωγής, επεξεργασίας και αποθήκευσης προϊόντων, πολεμικές μονάδες και ένα πλήρες οδικό δίκτυο (αν και, όπως θα δείτε, το πιο δημοφιλές μεταφορικό μέσο είναι το γνωστότατο μοντέλο Πεζό...2).

Το The Settlers προσφέρει αρκετούς τρόπους παιχνιδιού. Ο αριθμός των παικτών κυμαίνεται από 1 μέχρι 4, από τους οποίους μέχρι και 2 μπορούν να ελέγχονται από ανθρώπους, οι οποίοι μάλιστα παίζουν ταυτόχρονα, στη μισή οθόνη ο καθένας, αρκεί να έχουν δύο ποντίκια. Υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας κάποιας παρτίδας στα μέτρα του παίκτη (μέγεθος χάρτη, αντίπαλοι, υλικά κ.λπ.) ή η αντιμετώπιση του υπολογιστή σε μια σειρά από προκαθορισμένες "αποστολές" αυξανόμενης δυσκολίας. Σε αυτή την περίπτωση, πέρα

digitized by greekrcm.gr

SPECIAL REVIEW

από τη δυνατότητα SAVE, δίνεται και κωδικός για κάθε επίπεδο.

Ας το δούμε λοιπόν από πιο κοντά. Το The Settlers τρέχει σε όλες τις Amiga με 1 και παραπάνω MB RAM, είτε από σκληρό δίσκο είτε από floppy drives, χωρίς μάλιστα να παρουσιάζει μεγάλα προβλήματα στη δεύτερη περίπτωση.

Ο ΧΑΡΤΗΣ

Το The Settlers παίζεται, όπως αναφέραμε, πάνω σε ένα φανταστικό χάρτη, ο οποίος μπορεί να έχει διάφορα μεγέθη, ανάλογα με τη διαθέσιμη μνήμη. Το έδαφος παρουσιάζει διάφορους σχηματισμούς, όπως λίμνες, πεδιάδες, πλαγιές, λόφους, βουνά και ερήμους. Καθεμία από αυτές τις περιοχές παρουσιάζει διαφορετικές ιδιότητες. Ετσι, όπως είναι φυσικό, στις λίμνες δεν χτίζεται τίποτε, είναι ιδανικές για ψάρεμα, ενώ κυκλοφορούν βάρκες. Οι λόφοι και τα βουνά (όπου δεν είναι καλυμμένα από πάγους) είναι σημεία εξόρυξης πρώτων υλών (πέτρα, χρυσός, σίδηρος και κάρβουνο). Μόνο ορυχεία μπορούν να χτιστούν επάνω τους. Οι έρημοι, όπως και τα χιονισμένα βουνά, δεν χρησιμοποιούνται για αποίκιση. Οι πεδιάδες είναι το σημείο, στο οποίο εμφανίζεται η βλάστηση καθώς και διάφοροι εκμεταλλεύσιμοι πετρώδεις σχηματισμοί, ενώ πάνω σε αυτές γίνεται η ανάπτυξη του κυριότερου τμήματος της κάθε αποικίας. Εδώ μόνο χτίζονται σπίτια, φρούρια, εργαστήρια κ.λπ.

Το τερέν είναι "σφαιρικό". Δηλαδή, αν "βγει" κάποιος από πάνω, θα εμφανιστεί στην κάτω πλευρά και ανάλογα για το αριστερά δεξιά.

ΤΑ ΥΛΙΚΑ

Τα υλικά αγαθά, τα οποία διακινούνται στο The Settlers, μπορούν να διακριθούν στις εξής κατηγορίες: Ακατέργαστες πρώτες ύλες (κορμοί δένδρων, ορυκτός σίδηρος και χρυσός), που πρέπει να υποστούν επεξεργασία για να χρησιμοποιηθούν, κατεργασμένα υλικά (πέτρες, σανίδες, χρυσός κ.λπ.), εργαλεία και όπλα που σκοπεύουν να εξοπλίσουν το έμψυχο υλικό της αποικίας, τρόφιμα, που τελικό σκοπό έχουν να τροφοδοτήσουν τα ορυχεία για να διατηρούν την παραγωγή. Κάποια από αυτά τα υλι-

Κατοικία λατόμου



ΕΙΔΟΣ: Μικρό οίκημα
ΘΕΣΗ: 1
ΥΛΙΚΟ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Ξύλο
ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ: Καμία
ΠΡΟΪΟΝ: Πέτρες

Κατοικία ξυλοκόπου



ΕΙΔΟΣ: Μικρό οίκημα
ΘΕΣΗ: 1
ΥΛΙΚΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Ξύλο και πέτρα
ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ: Καμία
ΠΡΟΪΟΝ: Κορμοί

Φυλάκιο



ΕΙΔΟΣ: Μικρό οίκημα
ΘΕΣΕΙΣ: 3
ΥΛΙΚΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Ξύλο και πέτρα
ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ: Επεξεργασμένος χρυσός
ΠΡΟΪΟΝ: Κανένα

Κατοικία δασοκόμου



ΕΙΔΟΣ: Μικρό οίκημα
ΘΕΣΗ: 1
ΥΛΙΚΟ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Ξύλο
ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ: Καμία
ΠΡΟΪΟΝ: Κανένα

Κατοικία ψαρά



ΕΙΔΟΣ: Μικρό οίκημα
ΘΕΣΗ: 1
ΥΛΙΚΟ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Ξύλο
ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ: Καμία
ΠΡΟΪΟΝ: Ψάρια

Κατοικία ναυπηγού



ΕΙΔΟΣ: Μικρό οίκημα
ΘΕΣΗ: 1
ΥΛΙΚΟ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Ξύλο
ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ: Σανίδες
ΠΡΟΪΟΝ: Βάρκες

Μύλος



ΕΙΔΟΣ: Μικρό οίκημα
ΘΕΣΗ: 1
ΥΛΙΚΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Ξύλο και πέτρα
ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ: Στάρι
ΠΡΟΪΟΝ: Αλεύρι

Χασάπικο



ΕΙΔΟΣ: Μεγάλο κτίσμα
ΘΕΣΗ: 1
ΥΛΙΚΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Ξύλο και πέτρα
ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ: Γουρούνια
ΠΡΟΪΟΝ: Χοιρινό κρέας

Φούρνος



ΕΙΔΟΣ: Μεγάλο κτίσμα
ΘΕΣΗ: 1
ΥΛΙΚΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Ξύλο και πέτρα
ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ: Αλεύρι
ΠΡΟΪΟΝ: Ψωμί

Οπλουργείο



ΕΙΔΟΣ: Μεγάλο κτίσμα
ΘΕΣΗ: 1
ΥΛΙΚΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Ξύλο και πέτρα
ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ: Κάρβουνο, σίδηρος
ΠΡΟΪΟΝ: Ασπίδες και σπαθιά

Χυτήριο σιδήρου



ΕΙΔΟΣ: Μεγάλο κτίσμα
ΘΕΣΗ: 1
ΥΛΙΚΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Ξύλο και πέτρα
ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ: Κάρβουνο, ορυκτός σίδηρος
ΠΡΟΪΟΝ: Σίδηρος

Χυτήριο χρυσού



ΕΙΔΟΣ: Μεγάλο κτίσμα
ΘΕΣΗ: 1
ΥΛΙΚΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Ξύλο και πέτρα
ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ: Κάρβουνο, ορυκτός χρυσός
ΠΡΟΪΟΝ: Πλάκες χρυσού

digitized by greekrcm.gr

κά παράγονται, χωρίς να απαιτείται η κατανάλωση άλλου προϊόντος. Τέτοια είναι οι πέτρες, οι κορμοί, τα ψάρια και το σιτάρι.

ΤΑ ΚΤΙΡΙΑ

Η πιο βασική δουλειά του παίκτη, κατά την εξέλιξη τού The Settlers, είναι να χτίζει. Και τα κτίρια είναι χωρισμένα σε ορισμένες κατηγορίες. Ετσι, υπάρχουν σημαίες, κτίσματα μικρού και μεγάλου μεγέθους και, τέλος, ορυχεία. Ανάλογα με την επιλεγόμενη περιοχή και τον κενό χώρο που υπάρχει γύρω της, παρέχεται μία από τις παραπάνω δυνατότητες.

i) Σημαίες: χρησιμεύουν για την καλύτερη οργάνωση του οδικού δικτύου.

ii) Μικρά κτίσματα: Αυτά είναι τα σπίτια των ξυλοκόπων, των δεντροκόμων, των ψαράδων, των "πετράδων" και των ναυπηγών. Οι μύλοι και τα φυλάκια ανήκουν σε αυτή την κατηγορία, αν και τα τελευταία δεν δίνονται πάντα, αν υπάρχει άλλο κοντά τους.

iii) Μεγάλα κτίσματα: Αφορά στα μεγάλα εργαστήρια, τα φρούρια και τις φάρμες. Αναλυτικά: Φούρνοι, χασάπικα, οπλουργεία, χυτήρια σιδήρου και χρυσού, σιδεράδικα, αποθήκες, φρούρια (δύο μεγεθών), χοιροτροφεία, αγροκτήματα και ξυλουργεία.

iv) Ορυχεία: Τεσσάρων ειδών - πέτρας, σιδήρου, χρυσού και άνθρακα. Τα κτίρια απασχολούν όλα μόνο έναν εργαζόμενο, εκτός από τα πολεμικά και τις αποθήκες. Ορισμένα από αυτά μπορούν να διατηρούν κάποιο απόθεμα πρώτων υλών για περιπτώσεις έλλειψης.

Πολλά κτίσματα είναι άμεσα συνδεδεμένα μεταξύ τους. Για παράδειγμα, το ξυλουργείο με τους ξυλοκόπους, και αυτοί με τη σειρά τους με τους δεντροκόμους. Αλλο παράδειγμα είναι το χρυσοχοείο με τα ορυχεία χρυσού και το χυτήριο σιδήρου με τα αντίστοιχα ορυχεία.

Δεν νοείται η δημιουργία αγροκτήματος, χωρίς κάποιο μύλο και φούρνο, ή έστω μιας φάρμας. Καλό είναι μάλιστα οι μονάδες, οι οποίες αποτελούν αλυσίδα, να τοποθετούνται σχετικά κοντά από τον παίκτη.

Σιδεράδικο



ΕΙΔΟΣ: Μεγάλο κτίσμα
ΘΕΣΗ: 1
ΥΛΙΚΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Ξύλο και πέτρα
ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ: Σίδηρος, σανίδες
ΠΡΟΪΟΝ: Διάφορα εργαλεία

Αποθήκη



ΕΙΔΟΣ: Μεγάλο κτίσμα
ΘΕΣΗ: 1
ΥΛΙΚΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Ξύλο και πέτρα
ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ: -
ΠΡΟΪΟΝ: -

Χοιροτροφείο



ΕΙΔΟΣ: Μεγάλο κτίσμα
ΘΕΣΗ: 1
ΥΛΙΚΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Ξύλο και πέτρα
ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ: Σιτάρι
ΠΡΟΪΟΝ: Γουρούνια

Αγρόκτημα



ΕΙΔΟΣ: Μεγάλο κτίσμα
ΘΕΣΗ: 1
ΥΛΙΚΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Ξύλο και πέτρα
ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ: Καμία
ΠΡΟΪΟΝ: Σιτάρι

Ξυλουργείο



ΕΙΔΟΣ: Μεγάλο κτίσμα
ΘΕΣΗ: 1
ΥΛΙΚΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Ξύλο και πέτρα
ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ: Κορμοί
ΠΡΟΪΟΝ: Σανίδες

Μικρό φρούριο



ΕΙΔΟΣ: Μεγάλο κτίσμα
ΘΕΣΕΙΣ: 6
ΥΛΙΚΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Ξύλο και πέτρα
ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ: Χρυσός
ΠΡΟΪΟΝ: Κανένα

Μεγάλο φρούριο



ΕΙΔΟΣ: Μεγάλο κτίσμα
ΘΕΣΕΙΣ: 12
ΥΛΙΚΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Ξύλο και πέτρα
ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ: Χρυσός
ΠΡΟΪΟΝ: Κανένα

Ορυχείο πέτρας



ΕΙΔΟΣ: Ορυχείο
ΘΕΣΗ: 1
ΥΛΙΚΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Ξύλο και πέτρα
ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ: Τρόφιμα γενικά
ΠΡΟΪΟΝ: Πέτρα

Ορυχείο χρυσού



ΕΙΔΟΣ: Ορυχείο
ΘΕΣΗ: 1
ΥΛΙΚΟ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Ξύλο
ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ: Τρόφιμα γενικά
ΠΡΟΪΟΝ: Ορυκτός χρυσός

2Ορυχείο σιδήρου



ΕΙΔΟΣ: Ορυχείο
ΘΕΣΗ: 1
ΥΛΙΚΟ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Ξύλο
ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ: Τρόφιμα γενικά
ΠΡΟΪΟΝ: Σίδηρος

Ορυχείο άνθρακα



ΕΙΔΟΣ: Ορυχείο
ΘΕΣΗ: 1
ΥΛΙΚΟ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Ξύλο
ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ: Τρόφιμα γενικά
ΠΡΟΪΟΝ: Ανθρακας

digitized by greekrcm.gr



Μενού πληροφοριών.



Προτεραιότητες κατασκευής εργαλείων.



Το στοκ των αγαθών.



Αμεση επέκταση των πόρων σας.





Αν θέλετε να βγάλετε από τις αποθήκες στρατό για περιπολία και υλικά για χρήση, ελάτε εδώ...



Αρκετά δυσάρεστο μήνυμα, όταν ο αντίπαλος χτίσει φρούριο κοντά στα σύνορά σας.



Επιλογές κατανομής αγαθών, πρώτων υλών και στρατού.



Κατανομή τροφίμων στα ορυχεία.



Κύκλος παραγωγής και χρήσης υλικών.



Επιλέξτε τους στρατιώτες που θα επιτεθούν.



Επιλογές υπομνήματος.

digitized by greekrcm.gr

ΟΙ ΑΠΟΙΚΟΙ

Αμεσα συνδεδεμένοι με τα αντίστοιχα κτίρια είναι οι άποικοι (τουλάχιστον στη συντριπτική πλειοψηφία). Μπορούν να εργάζονται σε ένα συγκεκριμένο κτίσμα, να ασχολούνται με τη μεταφορά αγαθών σε στεριά και θάλασσα, να ανήκουν στο στράτευμα, να ασχολούνται με την ανάπτυξη της αποικίας (χτίστες, εργάτες και γεωλόγοι) ή, τέλος, να ...κάθονται στις αποθήκες.

ΜΕΡΙΚΕΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ

Το χτίσιμο: η διαδικασία αυτή εξαρτάται από το κτίσμα που κατασκευάζετε. Αν πρόκειται για κάτι μεγάλο, απαιτείται να λειανθεί το έδαφος από κατάλληλα εξοπλισμένο εργάτη και μετά θα έρθει ο χτίστης. Δύο είναι τα υλικά που χρησιμοποιούνται για αυτήν τη δουλειά: ξύλο και πέτρα. Μάλιστα, δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις κτισμάτων, που απαιτούν μόνο ξύλο. Αφού ετοιμαστεί το κτίριο, εγκαθίσταται ο ιδιοκτήτης, αν βέβαια υπάρχουν τα κατάλληλα εργαλεία για να τον εξοπλίσουν και έρχονται οι πρώτες ύλες (όπου χρειάζονται) για να αρχίσει η παραγωγή.

Τα ορυχεία: αν και πρόκειται για κτίριο, η κατασκευή των ορυχείων είναι κάτι διαφορετικό, αφού πρέπει πρώτα να αποσταλεί γεωλόγος, ο οποίος θα ελέγξει το υπέδαφος. Αυτός απαντά με το είδος και το μέγεθος της φλέβας ορυκτού που θα βρει και, αν θέλει ο παίκτης, αρχίζει την κατασκευή του ορυχείου. Ενα ορυχείο δεν είναι ανεξάντλητο, αλλά τα κοιτάσματά του έρχονται σε κάποιο τέρμα, ανάλογα με το πόσο εντατική είναι η παραγωγή. Τα ορυχεία καταναλώνουν μόνο τρόφιμα και μάλιστα όχι με αντιστοιχία ένα προς ένα, όπως κάνουν στις πρώτες ύλες του άλλα κτίρια.

Η επέκταση: στο χάρτη μπορεί να δει κάποιος ότι κάθε παίκτης έχει με το δικό του χρώμα σημειωμένη μία περιοχή. Τα όρια αυτής καθορίζονται από τα πολεμικά κτίσματα που έχει ο παίκτης. Καθένα νέο φρούριο ή φυλάκιο που χτίζει στα σύνορά του επεκτείνει λίγο ακόμα το έδαφος που του ανήκει και το οποίο μπορεί να εκμεταλλευτεί. Η αλλαγή των συνόρων γίνεται αμέσως μόλις εγκατασταθεί ο πρώτος στρατιώτης στο νέο κτίριο. Υπάρχει όμως και άλλος τρόπος για να γίνει η εξάπλωση, όταν δύο αντίπαλοι έρθουν σε επαφή. Μπορεί να επιτεθεί ο ένας σε φρούρια του άλλου. Μπορεί να διαλέξει το στρατό που θα ριχτεί στη μάχη, ο οποίος περιορίζεται από το διαθέσιμο στην περιοχή κοντά στο πεδίο της μάχης, και αφού διατάξει την έφοδο, μπορεί να περιμένει την έκβαση της μάχης ή να στέλνει συνεχώς νέο υλικό, αν η παραγωγή του το επιτρέπει. Οταν ένα κτίσμα έρχεται στην κατοχή αντιπάλου, αυτόματα τυλίγεται στις φλόγες.

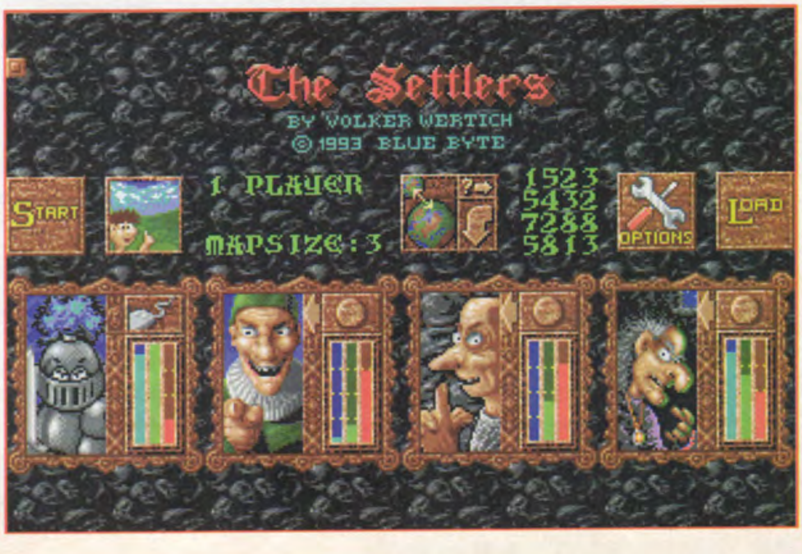


USER INTERFACE

Ολο το παιχνίδι χρησιμοποιεί μόνο μία οθόνη, αυτήν του τερέν, πάνω στην οποία με διάφορα παράθυρα εμφανίζονται όλα τα μηνύματά του. Στην κάτω μπάρα της οθόνης εμφανίζονται τα βασικά εργαλεία: χτίσιμο, γκρέμισμα, χάρτης, πληροφορίες και παράμετροι (και SAVE, OPTIONS, QUIT).

Εκτός από το γκρέμισμα, το οποίο επικυρώνεται με το πάτημα και των δύο πλήκτρων του mouse, τα άλλα ενεργοποιούνται με το αριστερό πλήκτρο. Εναλλακτικές λειτουργίες δίνονται στο χτίσιμο και στο χάρτη με το πάτημα και των δύο πλήκτρων. Το πρώτο εμφανίζει/εξαφανίζει στην οθόνη ενδείξεις για το τι μπορεί να χτιστεί σε κάθε σημείο. Το δεύτερο κεντράρει την οθόνη στο κάστρο. Το χτίσιμο μπορεί να ενεργοποιηθεί και με double click στο επιλεγμένο σημείο. Στην οθόνη εμφανίζεται λίστα με τα κτίρια που μπορούν να επιλεχθούν. Αν γίνει πάνω σε ήδη υπάρχον κτίριο, τότε για να αλλαχτεί το προηγούμενο, πρέπει να πατηθούν και τα δύο πλήκτρα πάνω στο νέο.

Ο χάρτης συνοδεύεται ακόμα από μια σειρά ερ-



Διαλέξτε αντιπάλους και χάρτη και αρχίστε το παιχνίδι.

digitized by greekrcm.gr





γαλείων, τα οποία σχεδιάζουν επάνω του δρόμους, κτίρια και επικράτειες των αντιπάλων, καθώς και ένα επίπεδο zoom in. Η κίνηση μέσα στο χάρτη γίνεται είτε με την επιλογή νέου σημείου από το παράθυρό του είτε με την κίνηση του ποντικιού και το πάτημα του δεξιού πλήκτρου του. Οι πληροφορίες παρέχουν συλλογικά στοιχεία για τα εξής: κύκλο τροφίμων και υλικών, προσφορά και ζήτηση εργασίας, απόθεμα υλικού και εργατικού δυναμικού, αριθμό έτοιμων και υπό κατασκευή κτισμάτων, συγκριτικά διαγράμματα αντιπάλων και στατιστικά στοιχεία, αναλυτικά για κάθε προϊόν.

Οι παράμετροι αφορούν στη συμπεριφορά κτιρίων και προσωπικού. Ετσι, ρυθμίζεται η απορρόφηση προϊόντων από κάθε κατηγορία κτισμάτων, οι προτεραιότητες μεταφοράς και αποθήκευσης, η παραγωγή εργαλείων, το επίπεδο του στρατού, η στράτευση κ.λπ.

Με το πάτημα των δύο πλήκτρων του ποντικιού πάνω στη σημαία που αναφέρεται σε ένα κτίριο, εμφανίζονται πληροφορίες για το τι περιέχει. Αν αυτό γίνει πάνω σε απλή σημαία, ένας γεωλόγος ξεκινά να ελέγξει τα βουνά γύρω της για μεταλλεύματα.

Με ανάλογο τρόπο γίνονται και οι μάχες: επιλέγεται με τα δύο πλήκτρα του ποντικιού ένα εχθρικό κτίριο και επιλέγονται οι κατηγορίες στρατιωτών που θα επιτεθούν με φθίνουσα προς τα δεξιά σειρά.

Ατελείωτος αριθμός κινούμενων γραφικών!	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95%
Καθαρά samples για καθετί που συμβαίνει στην οθόνη.	
ΗΧΟΣ	90%
Πραγματικά ταυτόχρονο two players game...	
GAMEPLAY	92%
Από τα καλύτερα παιχνίδια του τελευταίου χρόνου.	
ΓΕΝΙΚΑ	92%

ΕΝΑ ΞΕΚΙΝΗΜΑ

Πρώτα επιλέγετε το σημείο που θα φτιάξετε το κάστρο σας. Κάποιες πληροφορίες που δίνει το σύστημα βοηθούν στη σωστή επιλογή. Αμέσως μετά, μπορείτε να φτιάξετε ένα ξυλουργείο και, ταυτόχρονα, 1-2 δεντροκόμους και ξυλοκόπους, τους τελευταίους με άμεση πρόσβαση στο ξυλουργείο. Αυτό θα σας εξασφαλίσει μια ελάχιστη ομαλή παραγωγή ξυλείας. Αμέσως, αν είστε σε περιοχή με πέτρες, φτιάχνετε κτίρια για την ισοπέδωση και την εκμετάλλευσή του.

Απαραίτητη κίνηση είναι η επέκταση της επικράτειας, χτίζοντας φυλάκια στα άκρα της περιοχής. Στόχος είναι κυρίως η κατάκτηση περιοχών με ορυκτό πλούτο. Μη χτίζετε μόνο μικρά φυλάκια, αφού τα μεγάλα χωρούν πολύ περισσότερο κόσμο και είναι δύσκολο να τα κυριέψει ο εχθρός, ενώ από την άλλη δίνουν και περισσότερο στρατό στις επιθέσεις.

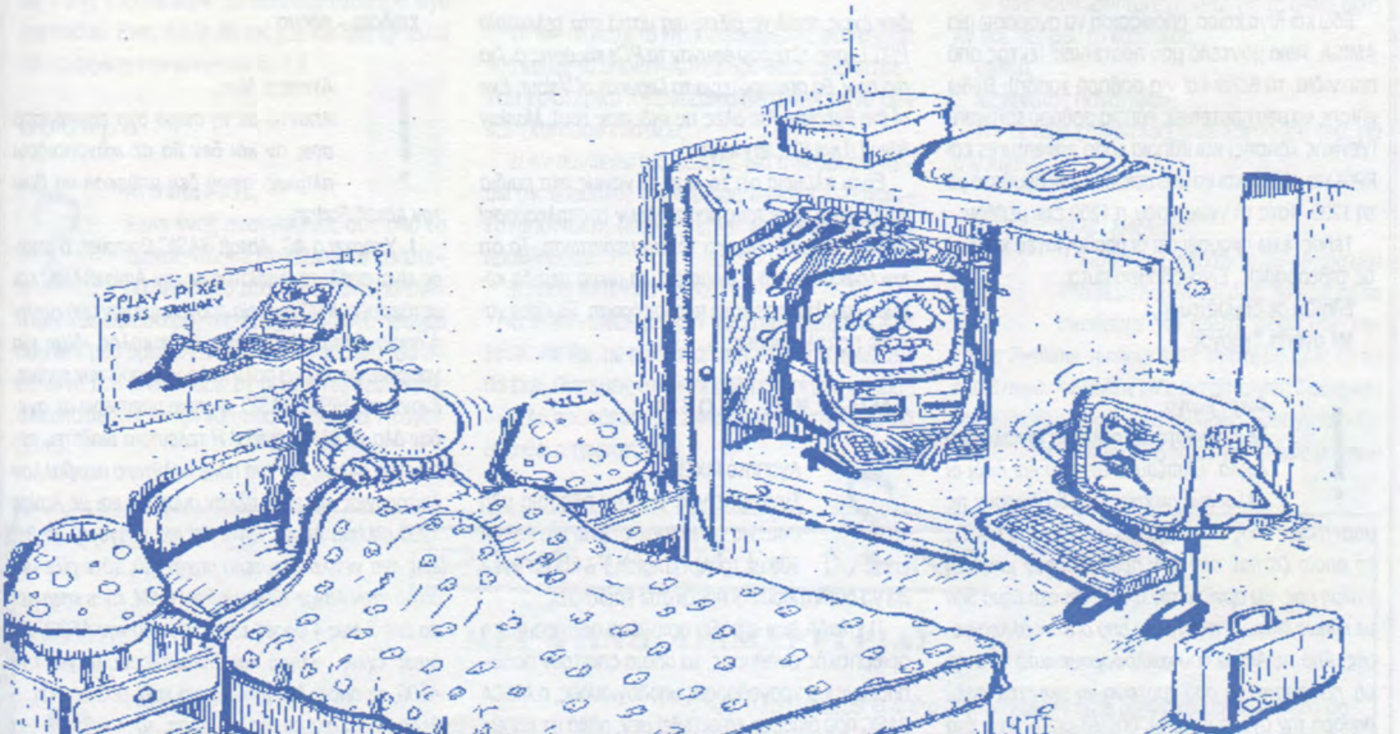
ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Το The Settlers εντυπωσιάζει με την πολύ καλή σχεδίαση και τη συνεχή κινητικότητα των γραφικών του. Υπάρχουν animations για καθετί, παρ' ότι το πρόγραμμα καταλαμβάνει μόνο δύο δισκέτες (+ 1 demo). Επίσης, υπάρχουν samples για τα πάντα, τα οποία παρέχουν μια λεπτομερή ακουστική περιγραφή τού τι συμβαίνει κάθε φορά μέσα στο παράθυρο της οθόνης ή, τουλάχιστον, πολύ κοντά σε αυτό. Δυστυχώς, όμως, θα υπάρχει ή μουσική ή εφέ. Το δεύτερο υπερέχει σαφέστατα... Πολύ δυνατό εμφανίζεται το παιχνίδι στο two players' mode, αλλά δυστυχώς είναι πολύ μικρή η περιοχή της απεικόνισης. Είναι ικανό να κρατήσει τον παίκτη επί πολλές ώρες μπροστά στην οθόνη του και τη διάθεσή του αυτή τη δείχνουν τα στατιστικά στοιχεία του, που μπορεί να καλύπτουν μια περιοχή 10 ωρών!

Αναζητούμε τον αντικαταστάτη του Civilization εδώ και ένα χρόνο... Οχι, δεν τον βρήκαμε ούτε εδώ, αλλά το The Settlers συγκαταλέγεται στη δεκάδα των πιο καλοδουλεμένων παιχνιδιών που έχουμε δει στα 16bits.

digitized by greekrcm.gr

PIXEL Ware



digitized by greekrcm.gr

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ!

?

Αγαπητό PIXEL,

Κατ' αρχάς, θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου και τη συνεχή βελτίωσή σου. Αλλά ας αφήσουμε τα πολλά λόγια και ας περάσουμε στο κυρίως θέμα.

Εδώ και λίγο καιρό, αποφάσισα να αγοράσω μία AMIGA. Ποιο μοντέλο μού προτείνεις (εκτός από παιχνίδια, τη θέλω και για σοβαρή χρήση); Θέλω επίσης να μου προτείνεις κάποιο σοβαρό software (γενικής χρήσης) και κάποια καλά adventures και RPGs για AMIGA και να μου πεις αν είναι συμβατά με τη 1200. Κατά τη γνώμη σου, η 1200 έχει μέλλον;

Τέλος, έχω ακούσει ότι οι υπολογιστές χαλάνε τις τηλεοράσεις. Είναι αλήθεια αυτό;

Ελπίζω σε δημοσίευση.

Με αγάπη, Γιώργος.

!

Φίλε Γιώργο,

Σε ευχαριστούμε πολύ για τα καλά σου λόγια. Ελπίζουμε ότι εσύ και όλοι οι άλλοι αναγνώστες μας θα δώσουν τις απαντήσεις τους στο κάλεσμα-γκάλοπ του PIXEL, το οποίο ζήτησε από τον προηγούμενο μήνα τη γνώμη σας. Θα αρχίσω την απάντηση στο θέμα σου με κάπως διαφορετικό τρόπο από ό,τι τις άλλες φορές. Από τις Amiga που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή, προσωπικά θα σου πρότεινα να σκεφτείς πολύ σοβαρά την αγορά μιας A4000/030, αφού είναι ένα μοντέλο που θα σε καλύψει για πάρα πολύ καιρό (σκληρός, μνήμη και αρκετός χώρος). Αν τα οικονομικά σου δεν επαρκούν, μπορείς να συμβιβαστείς με τη 1200, η οποία είναι αρκετά πιο αργή και θα χρειαστεί σύντομα σκληρό και fast μνήμη. Αν μάλιστα επεκταθείς σε σοβαρές εφαρμογές, θα ζητήσεις και τον 68030, αν και δείχνει τις δυνατότητές του και σε παιχνίδια: simulators, RPGs, adventures, strategy games κ.λπ. Αν αναζητάς πιο οικονομική λύση, η 1200 είναι αρκετά upgradable σύστημα και με εγγυημένο μέλλον. Ηδη, έχει κατακτήσει την καρδιά πολλών Ελλήνων χρηστών και, λόγω αυτού, συχνά δημιουργείται έλλειψη στην ελληνική αγορά! Αν η Commodore κυκλοφορήσει στο εγγύς μέλλον και άλλα μοντέλα (ή έστω και μόνο ένα), τα οποία θα ξεπερνούν τη 1200 σε δυνατότητες, ενώ ταυτόχρονα θα είναι πολύ κοντά στην τιμή, δεν θα έχεις πρόβλημα, αφού η βάση κατασκευής software θα είναι πάλι η 1200 (αυτό είναι σίγουρο για το προσεχές μέλλον). Ομως, δεν πιστεύω ότι θα γίνει κάτι τέτοιο.

Αν σε ενδιαφέρουν καλά adventures και RPGs, δεν έχεις παρά να ρίξεις μια ματιά στα τελευταία PIXEL, από τότε που έφυγαν τα PCs και ύστερα. Για πιο πριν, θα σου πρότεινα τα Legends of Valour, Eye of the Beholder (σε όλες τις εκδόσεις του), Monkey Island (I και II), Larry κ.λπ.

Είναι αλήθεια ότι το λένε οι γονείς στα παιδιά τους, για να μην τους απασχολούν την τηλεόραση! Φυσικά και δεν υπάρχει τέτοια περίπτωση. Το ότι κυκλοφορεί αυτή η φήμη σε μια μικρή μερίδα κόσμου οφείλεται σε κακή πληροφόρηση. Τα video χαλάνε τις τηλεοράσεις;

AMIGA ΚΑΙ ΓΛΩΣΣΕΣ

?

Αγαπητό PIXEL,

Συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου. Να τα χιλιάσεις. Εχω μία AMIGA 500 με το Workbench 1.3 και θα ήθελα να απαντηθούν οι παρακάτω ερωτήσεις:

1) Επειδή έχω φτιάξει ορισμένα προγράμματα αριθμητικής ανάλυσης, τα οποία απαιτούν πολύπλοκους και χρονοβόρους υπολογισμούς, η AMIGA BASIC που διαθέτω τα εκτελεί μεν, αλλά σε κάπως αργό χρόνο, και θα ήθελα ο χρόνος αυτός να ελαχιστοποιηθεί. Υπάρχει, λοιπόν, στην ελληνική αγορά – και πού συγκεκριμένα – ένας compiler για την AMIGA BASIC ή κάποια BASIC που να τρέχει στην A500; Αν όχι, μπορεί να αλλαχτεί ο microprocessor 68000 που έχει η AMIGA με άλλον πιο γρήγορο και πόσο κάνει;

2) Επειδή κάποια στιγμή χρειάστηκε να αντιγράψω και να γράψω προγράμματα στη FORTRAN, έψαξα να βρω την έκδοση της FORTRAN για AMIGA. Τη βρήκα σε κατάστημα στη Στουρνάρη την έκδοση της Absoft Fortran 77, αλλά δεν μπορώ να την τρέξω ούτε κατευθείαν από τη δισκέτα, αλλά και ούτε από μέσα από το Workbench 1.3. Θέλω να με βοηθήσεις να καταλάβω τι συμβαίνει και δεν τρέχει η FORTRAN και πώς μπορώ να τρέξω αυτή τη γλώσσα προγραμματισμού στην Amiga.

3) Εχω το ελληνικό Workbench 1.3 και θα ήθελα να πάρω ένα πρόγραμμα βάσης δεδομένων, αλλά έχω ακούσει ότι κανένα πρόγραμμα βάσης δεδομένων (Super Base, Dbase κ.λπ.) δεν τρέχει τους ελληνικούς χαρακτήρες της Amiga 500. Είναι αλήθεια αυτό ή όχι;

4) Το καινούριο ελληνικό Workbench, που φτιάχτηκε από τη SOFTWARE ENGINEERING του Κώστα Τσαούση, τρέχει σε μηχανήματα Amiga με τη ROM 2.04. Αυτή η ROM μπορεί να φορεθεί στην Amiga 500 και πώς;

Φιλικά,

Κυρμιζόγλου Νίκος

Χαϊδάρι – Αθήνα

!

Αγαπητέ Νίκο,

Απαντώ με τη σειρά στα ερωτήματά σου, αν και δεν θα σε ικανοποιήσω πλήρως, αφού δεν μπόρεσα να βρω την Absoft Fortran.

1. Υπάρχει ο AC, Absoft BASIC Compiler, ο οποίος είναι απόλυτα συμβατός με την AmigaBASIC και μεταφράζει ASCII αρχεία προγραμμάτων από αυτήν ή οποιονδήποτε text Editor. Είναι καλός, ιδίως για γραφικά, αφού έχει πολύ καλό χειρισμό των sprites, έναντι της HiSoft BASIC, η οποία υπερτερεί σε σχεδόν όλα τα άλλα σημεία! Η τελευταία διαθέτει, πέραν των άλλων, και ένα πολύ καλύτερο περιβάλλον λειτουργίας και είναι πλέον συμβατή και με Amiga 1200 (βλέπει AGA!). Είναι και πιο γρήγορη. Αν θέλεις ένα γενικά ταχύτερο μηχάνημα, τότε ρίξε μια ματιά στην Amiga 1200 (με Fast RAM, είναι κατά μέσο όρο 3 έως 4 φορές ταχύτερη από την A500). Αν όμως έχεις σκληρό και άλλα αξεσουάρ για την A500, τα οποία δεν μπορείς να εφαρμόσεις εκεί, ή θέλεις κάτι ακόμα πιο γρήγορο, τότε κοίταξε για accelerator με 68030, σε συχνότητα από 25 έως 50 MHz για A500. Θα διαπιστώσεις από 6-7 μέχρι 13 φορές καλύτερες επιδόσεις (φυσικά, με 32 bit RAM) και σε τιμές χαμηλότερες από 150.000 δρχ.

2. Οπως ανέφερα, δεν μπόρεσα να εντοπίσω την Absoft Fortran, αλλά φαντάζομαι ότι θα δουλεύει όπως και η BASIC της ίδιας εταιρίας: χρειάζεσαι δηλαδή έναν text editor, για να φτιάξεις το source, που το δίνεις στον compiler και ετοιμάζει το executable αρχείο ή έστω το object (όπως η C), οπότε με το linker το κάνεις εκτελέσιμο.

3. Είναι αλήθεια ότι τα περισσότερα προγράμματα ζητούν το δικό τους font ή έστω το standard του συστήματος, topaz. Ρίξε μια ματιά σε νέες εκδόσεις, οι οποίες να συμβιβάζονται με το font που δίνει το σύστημα. Νομίζω ότι το MiAmigaFile II το κάνει, αν και είναι πολύ παλιό πρόγραμμα.

4. Φυσικά, μπορεί να φορεθεί σε οποιαδήποτε Amiga 500. Η διαδικασία είναι απλή: ξεβιδώνεις την Amiga, βγάζεις το εσωτερικό κάλυμμα και με τη βοήθεια του σχεδιαγράμματος που δώσαμε τον

digitized by greekrcm.gr

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

προηγούμενο μήνα, εντοπίζεις το chip της ROM. Το αφαιρείς και τοποθετείς στη βάση του το νέο chip, με το 2.04. Αν φοβάσαι να κάνεις αυτή την απλή διαδικασία, τότε μπορείς πολύ απλά να δώσεις τον υπολογιστή σου στην αντιπροσωπία (ελάχιστα εργατικά χρεώνουν) ή σε κάποιο άλλο κατάστημα, το οποίο αναλαμβάνει service. Μπορείς, αν θέλεις, με κάποιες ειδικές κατασκευές να επιλέγεις ανάμεσα σε 1.3 (ή 1.2) και 2.04, αν και αυτό στοιχίζει λίγο παραπάνω. Ετσι, όμως, θα τρέχεις και όλα τα παλιά προγράμματα που απαιτούν το 1.3.

600άρα

?

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας αναγνώστης σου από το τεύχος 102 και σε θεωρώ το καλύτερο περιοδικό στο χώρο των υπολογιστών και, ειδικότερα, της Amiga. Το μόνο πράγμα που δεν μου αρέσει είναι η κακία του μήνα. Θα ήθελα να μου απαντήσεις σε ορισμένες ερωτήσεις σχετικά με την Amiga 600, που σκέφτομαι να αγοράσω:

1) Πώς λέγεται το kit που αναφέρεις στο τεύχος 105 και με το οποίο η Amiga 600 θα μπορεί να δεχτεί εσωτερικό ή εξωτερικό hard disk drive των 3.5", και πόσο κοστίζει;

2) Αν συνδέσω μία A600 με μια τηλεόραση, μέσω της υποδοχής της κεραίας, η εικόνα θα είναι ικανοποιητική; Ποια θα είναι τα σημαντικότερα προβλήματα;

3) Πόσα ΜΙΠΣ έχει η A600;

4) Η AT-ONCE μπορεί να υποστηρίξει VGA ή SVGA; Αν ναι, με ποια ανάλυση και πόσα χρώματα θα έχει; Πιστεύεις ότι είναι καλή μια τέτοια αγορά;

5) Αν προσθέσω 1 ή 2 MB μνήμης στην A600, θα αυξηθεί η ταχύτητά της;

6) Η Master Sound αξίζει για την Amiga;

7) Θα ήθελα να μου πεις ένα καλό πρόγραμμα ζωγραφικής για την A600, καθώς και ένα πρόγραμμα μουσικής (με δυνατότητα ηχογράφησης από εξωτερικές πηγές).

8) Υπάρχουν τα παρακάτω παιχνίδια για Amiga: Space Quest, Falkon 3.0, Dungeon Masters, Day of the Tentacle, X-wing;

9) Υπάρχουν adventures ή RPGs για το GAME BOY; Αν ναι, πες μου τα καλύτερα.

Φιλικά,

Μενεγάτος Παναγιώτης

ΥΓ: Σε ποιο τεύχος είχε γίνει Hardware Test για την A600;

!

Φίλε Παναγιώτη,

1. Για να σου απαντήσω πιο ουσιαστικά στο θέμα που αναφέρεις, το kit αυτό το ακούσαμε για πρώτη φορά από την Power Systems, η οποία αυτή τη στιγμή ίσως να το έχει έτοιμο. Αν θέλεις ρίξε μια ματιά στη διαφήμιση της εταιρίας μέσα στις σελίδες προηγούμενων PIXEL, ώστε να επικοινωνήσεις για το πώς μπορείς

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΜΙΑ ΦΩΝΗ ΔΙΑΜΑΡΤΥΡΙΑΣ

?

Αγαπητό PIXEL,

Με το θάρρος της γνώμης, αποφάσισα να σου γράψω. Εδώ και πάνω από ένα χρόνο, διαβάζω το PIXEL και, ειλικρινά, μέχρι πριν από μερικούς μήνες, ήμουν απόλυτα ικανοποιημένη. Ησουν ένα περιοδικό με πλατύ φάσμα σε όλα τα θέματα.

Αναλυτικότερα: Ξαφνικά έλειψαν από τις σελίδες σου πολλά ενδιαφέροντα θέματα, όπως η στήλη "Χωρίς Joystick", "Mr Byte", "System Interface" και "Programming", με αποτέλεσμα να έχεις καταντήσει ένα περιοδικό όχι "ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ", αλλά "ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΓΙΑ GAMERS".

Βλέπεις, οι home υπολογιστές δεν είναι μόνο για παιχνιδάκια, αλλά και για κάποια προγράμματα. Και νομίζω ότι, αν το PIXEL δεν στηρίξει τα προγράμματα για Amiga, Atari κ.λπ., εμείς οι απλοί, διψασμένοι αναγνώστες και χρήστες δεν έχουμε άλλο τρόπο να μάθουμε προτού αγοράσουμε (στήλη "Χωρίς Joystick"). Και φυσικά, είναι κρίμα και ντροπή από τη στιγμή που υπάρχουν οι δυνατότητες να κάνετε κάτι τέτοιο, εμείς να τρέχουμε να αγοράζουμε ξένα περιοδικά για να ενημερωνόμαστε και να σπαταλάμε τα ωραία ελληνικά μας λεφτουδάκια. Πιστεύω ότι επιβάλλεται να γίνει κάτι τέτοιο, αν πραγματικά σε ενδιαφέρουν οι αναγνώστες σου. Μια πρόταση που κάνω εγώ είναι ότι πρέπει να συμπεριλάβεις στην ύλη σου κάποια προγραμματάκια σε AMOS, σε BASIC, κάποια παρουσίαση σε επεξεργαστές κειμένων, σε πακέτα ζωγραφικής - γραφικών ή κάποιο αφιέρωμα σε αυτά. Είχα διαβάσει παλιότερα κάποιες απαντήσεις σε γράμματα αναγνωστών και αναφερόσουν στο ότι η Amiga δεν είναι απλώς και μόνο μία παιχνιδομηχανή. Βλέπω όμως με μεγάλη μου λύπη ότι αυτό το επιβεβαιώνεις, μήνα με το μήνα, μέσα από την ύλη σου. Βλέπεις, δεν φτάνει μόνο το "Public Domain", γιατί δεν είμαστε όλοι συνδρομητές στην CompuLink...

Οσο για κάποια παράξενα, που λες ότι "το ζήτησαν οι αναγνώστες", προσωπικά εγώ δεν ερωτήθηκα ποτέ, αλλά ούτε και είδα κάποιο κουπόνι να ζητάει τη γνώμη μου για την αλλαγή του περιοδικού ή όχι.

Ευχαριστώ,

Σμυρνάκη Ζάνια

Ηράκλειο Κρήτης

ΥΓ: Πιστεύω ότι βρίσκονται πολλοί φίλοι και αναγνώστες στα θήματα της γνώμης μου. Θα ήθελα πάντως, αν κάποιος δεν είναι σύμφωνος, να εκφράσει τη γνώμη του και, φυσικά, να τη στηρίξει.

!

ΣΧΟΛΙΟ:

Το γράμμα δεν είναι προς απάντηση, όπως θα είδατε, αλλά πρέπει να πούμε ότι το "ΤΟ ΖΗΤΗΣΑΝ" αναφέρεται σε γράμματα ή κατά καιρούς κουπόνια, τα οποία έχει εκδώσει το PIXEL. Από τον προηγούμενο μήνα, ζητάμε πάλι γραπτά τη γνώμη σας, ίσως με τον πιο ευθύ τρόπο: τι ακριβώς θέλετε! Τελειώνοντας το σχόλιο, πρέπει να επισημάνω ότι το "θηλυκό γένος" μπορεί να ασχολείται λιγότερο με τους υπολογιστές, όταν όμως το κάνει, ...δεν αστειεύεται! Εεε, τι; Μόνο παιχνιδάκια υπάρχουν;

digitized by greekrcm.gr

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

να το προμηθευτείς και πόσο κοστίζει.

2. Εξαρτάται πώς θα συνδεθείς:

i) Μέσω modulator-RF: Είναι ικανοποιητική για παιχνίδια και μερικές φορές αρκετά καλή για να κάνεις και μικροδουλειές, όπως π.χ. κάποια γραφικά ή επεξεργασία μικρών κειμένων, όμως η θολούρα γίνεται γρήγορα κουραστική στη σοβαρή εργασία και δεν επιτρέπει χειρισμό της λεπτομέρειας.

ii) Μέσω Composite-Video: Κάπως καλύτερη, αλλά αρκετά μακριά από monitor.

iii) Μέσω Scart (euroconnector): Η καλύτερη δυνατή εικόνα. Περιορίζεται μόνο από τη διακριτικότητα της οθόνης (μικρότερη από αυτή ενός monitor). Μπορείς να κάνεις σχεδόν τα πάντα, αν δεν έχεις την οικονομική ευχέρεια να αποκτήσεις monitor.

3. Εχει κάποια σημασία αυτό; Αυτό που έχει ουσιαστικό νόημα είναι ότι είναι η πιο αργή Amiga της αγοράς, μαζί με την A500 και την A2000 (και όλα τα παρεμφερή). Σχετικές ταχύτητες χωρίς fast RAM: 1/4 της 1200 με fast RAM, 1/9 της A3000/25 και δεν συζητώ για την A4000/040!

4. Η AT-ONCE υποστηρίζει VGA με 16 χρώματα στην Amiga 500. Προσωπικά, πιστεύω ότι, αν έχεις χώρο, πρέπει να ρίξεις μια ματιά για ένα πολύ μεταχειρισμένο 386SX/16. Οι τιμές τους είναι πολύ μικρό πολλαπλάσιο της AT-ONCE και έχουν πολύ καλύτερες επιδόσεις και δυνατότητες! Αλλιώς, άσε το καλύτερα.

5. Αν προσθέσεις εξωτερική μνήμη (4 MB), θα κερδίσεις περίπου 20-30% σε ταχύτητα. Αν προσθέσεις εσωτερική, τίποτε απολύτως!

6. Ναι!

7. Στα ζωγραφικά, το Brilliance πρέπει αυτή τη στιγμή να είναι η κορυφή (στο χώρο που σε ενδιαφέρει), ενώ το DPaint είναι κλασικό (όπως η Τζοκόντα του Ντα Βίντσι). Το Bars & Pipes Pro είναι πάρα πολύ καλό, ενώ υπάρχουν αρκετοί Public Domain Sequencers (π.χ. MED) κ.λπ. Αν θέλεις κάποιο πρόγραμμα για sampling, τότε ρίξε μια ματιά στα PDs πάλι, αφού υπάρχουν - δόξα τω Θεώ - πολλά, αν και ο sampler έχει πάντα κάποιο συνοδευτικό.

8. Το Dungeon Master και το X-Wing υπάρχουν.

9. Ναι, υπάρχουν ορισμένα. Καλό θα ήταν να κάνεις κάποια βόλτα από τα computer shop. Εμείς θα σου προτείναμε να αγοράσεις το Legend of Zelda.

UPGRADES ΣΕ A500

?

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας από τους φανατικούς αναγνώστες σου εδώ και 2 χρόνια (τεύχος 84), αλλά αυτή είναι η πρώτη φορά που σου γράφω, γι' αυτό και τα ερωτήματά μου είναι πολλά. Είμαι κάτοχος μίας A500 (1 MB), αλλά έως τώρα δεν έχω ασχοληθεί με προγράμματα. Τώρα, όμως, αποφάσισα να χρησιμοποιήσω την Amiga μου και για κάτι άλλο, εκτός από παιχνίδια. Εχω λοιπόν τα εξής ερωτήματα:

α) Πόσο περίπου στοιχίζει η επέκταση της Amiga σε 6 MB (2+4); Από ό,τι έχω διαβάσει, τα πιο πολλά προγράμματα, που παρουσιάζετε, απαιτούν αυτή τη μνήμη (για να τρέξουν σωστά).

β) Είναι προτιμότερη η επέκταση μνήμης ή η αγορά σκληρού δίσκου; Τι είναι πιο οικονομικό;

γ) Εχω ακούσει ότι για να τρέξουν κάποια προγράμματα χρειάζεται και σκληρός δίσκος και εξωτερική μνήμη. Είναι αλήθεια αυτό;

δ) Με ενδιαφέρει η επεξεργασία εικόνας. Πόσο περίπου στοιχίζει ένα τέτοιο πρόγραμμα (π.χ. IMAGE FX);

ε) Μετά την επέκταση μνήμης, σκέφτομαι να αγοράσω το VISTA PRO. Πιστεύεις ότι θα μπορούσα να το χειριστώ, μια και είμαι αρχάριος;

στ) Σε παρουσιάσεις ορισμένων προγραμμάτων, στις απαντήσεις τους, αναφέρεις ότι κάποια χρειάζονται 68020 ή 68030, για να έχουν αποτέλεσμα. Δηλαδή, υπάρχουν προγράμματα, που απαιτούν accelerator για να τρέξουν;

Θα με ευχαριστούσες πολύ, αν έδινες απάντηση στα ερωτήματά μου. Α, και κάτι ακόμη. Ποια η διαφορά ενός scanner από ένα ACTION REPLAY; Ποια η τιμή τους;

Φιλικά,

Φώλας Μιχάλης

!

Αγαπητέ φίλε, Μιχάλη,

α) Δεν κατάλαβα το 2+4. Εχεις plus ή A600 (δεν το γράφεις); Αν όχι, τότε πρέπει να αρχίσεις να σκέφτεσαι το 1+4, που βέβαια δεν θα σου στερήσει τίποτε ουσιαστικό! Ξέχνα την προς το παρόν και διάβασε παρακάτω...

β) Οικονομικότερο και προτιμότερο είναι να τα κάνεις και τα δύο μαζί: ένας σκληρός δίσκος (εξωτερικός) έχει και θέσεις για τουλάχιστον 2 και, συνήθως, μέχρι και 8 MB fast RAM. Είναι ο οικονομικότερος τρόπος να αυξήσεις τη μνήμη του συστήματός σου. Αν έχεις plus, τότε μπορείς να πάρεις 1 MB chip, ακόμα και το σκληρό χωρίς μνήμη, και μόλις αποκτήσεις την οικονομική ευχέρεια βάζεις μνήμη στο δίσκο. Αλλιώς, το κάνεις ταυτόχρονα, γιατί με 1 MB, σκληρός δίσκος δεν νοείται. Μιλώντας γενικότερα, 5 ή 6 MB RAM δεν έχουν ουσιαστικό νόημα χωρίς δίσκο, ενώ ο δίσκος δεν έχει και πολλά να σου προσφέρει στο σοβαρό χώρο, χωρίς τουλάχιστον 1+2=3 MB RAM (είναι καλά για αρχή).

γ) Οταν χρειάζεται σκληρός, σχεδόν πάντα απαιτείται και αρκετή μνήμη, παραπάνω από 1 MB. Επίσης, υπάρχουν μερικά (πολύ λίγα) προγράμματα, τα οποία απαιτούν fast μνήμη, ακόμα και αν έχεις αρκετή chip για να χωρέσουν. Δεν είναι όμως τόσα, ώστε να σου δημιουργηθεί κάποιο πρόβλημα.

δ) Κατ' αρχάς, πρέπει να μάθεις ότι είναι πολύ δύσκολο να το αποκτήσεις από την Ελλάδα, αφού δεν μας έχει αναφέρει κάποιος επίσημα ότι το φέρνει. Γι' αυτό το λόγο, πρέπει να επικοινωνήσεις με την GVP (Image FX) ή την ASDG (Art Dept) ή κάποιο κατάστημα στο εξωτερικό και να ρωτήσεις! Το κόστος, όμως, ξεπερνά τις 30.000 δρχ. για τις πρόσφατες εκδόσεις προγραμμάτων του είδους και, πολλές φορές, και τις 100.000 δρχ.

ε) Το Vista Pro είναι πραγματικά πολύ απλό στη χρήση του. Σίγουρα, δεν θα αντιμετωπίσεις κάποιο πρόβλημα.

στ) Ορισμένων; Νομίζω ότι, πλέον, η συντριπτική πλειοψηφία του software δίνει αποτελέσματα μόνο με 32 bit επεξεργαστές! Λίγη σοβαρότητα όμως: Θεωρητικά, υπάρχουν οι αντίστοιχες εκδόσεις των προγραμμάτων, οι οποίες τρέχουν και σε 68000.

Σε απλή Amiga, όμως, οι πολύ χαμηλές επιδόσεις τους τα καθιστούν είτε πολύ δύσχρηστα είτε πολύ αργά στην εξαγωγή αποτελεσμάτων. Παράδειγμα κατατοπιστικότατο αποτελεί το ray-tracing, το οποίο για μια δουλειά, για την οποία μία 3000/25 χρειάζεται 5 λεπτά, η A500 χρειάζεται σχεδόν 1 ώρα! Αντε τώρα, να μη σου αρέσει το αποτέλεσμα, ή π.χ. να θέλεις να φτιάξεις 300 τέτοια καρέ: Θα καεί η Amiga, προτού τελειώσει! Στο εγγύς μέλλον, όμως, θα είναι παντελώς αδύνατο να τρέξουν κάποια νέα προγράμματα, αφού προβλέπεται ότι η ολοκληρωτική εγκατάλειψη των 16 bits, στον τομέα του hardware, θα επεκταθεί και στο software. Περίπου όποια και ενός γαριού με ένα σκύλο! (Το γάρι φοράει γυαλιά, ενώ ο σκύλος κάνει ποδήλατο)... Για να γίνω πιο ακριβής, ο scanner έχει σκοπό να φέρει εικόνες από χαρτί στην οθόνη σου για επεξεργασία και χρήση, ενώ το ACTION REPLAY έχει στόχο να σπάζεις παιχνίδια ή να κλέβεις εικόνες και ήχους από αυτά ή να χρησιμεύσει

digitized by greekrcm.gr

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

για editing σε γλώσσα μηχανής κ.λπ.

Amiga 600 ή 500 plus (PART I)

?

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας καινούριος αναγνώστης σου, όμως πιστεύω πως είσαι το καλύτερο περιοδικό του είδους και σου εύχομαι να συνεχίσεις έτσι και καλύτερα.

Ας περάσουμε, όμως, στο κυρίως θέμα του γράμματός μου, που είναι το εξής:

Θέλω να αγοράσω ένα home υπολογιστή. Οι οικονομικές μου όμως δυνατότητες επαρκούν για μία A500 plus ή για μία A600.

1) Ποιο θεωρείς καλύτερο από τα δύο και για παιχνίδια αλλά και για προγράμματα;

2) Θα συνεχίσουν αυτά τα μηχανήματα να υποστηρίζονται στο μέλλον από παιχνίδια και προγράμματα;

3) Θα μπορούσες να προτείνεις κάποιο βιβλίο υπολογιστών για αρχάριους;

Ελπίζω να μη σε κούρασα και να δημοσιεύσεις σύντομα το γράμμα μου.

Ευχαριστώ προκαταβολικά,

Κώστας

ΥΓ: Και μία απορία. Τι ακριβώς είναι το kickstart (1.3, 2.0, 2.1) κ.λπ. Παίζει κάποιο κύριο λόγο σε έναν υπολογιστή;

!

Φίλε Κώστα,

Σε ευχαριστούμε για τις ευχές σου, οι οποίες αντικατοπτρίζουν τη συνεχή μας προσπάθεια για βελτίωση. Στις ερωτήσεις σου, λοιπόν:

1. Οι υπολογιστές αρχικά είναι σχεδόν ίδιοι, με μόνη διαφορά στην εξωτερική εμφάνιση και στο ενσωματωμένο modulator της A600. Αν όμως συνεχίσεις, θα διαπιστώσεις υπεροχή της A500 σε φτηνά μεταχειρισμένα ή και νέα περιφερειακά (γρήγοροι σκληροί δίσκοι και επεκτάσεις μνήμης), ενώ της 600άρας σε θέματα, όπως ο εσωτερικός σκληρός δίσκος και τα πιο σύγχρονα περιφερειακά. Θα σου πρότεινα να επιλέξεις την 600άρα και για το modulator, αλλά και για το γεγονός ότι μπορείς να της προσθέσεις πολύ απλά σκληρό δίσκο και 1 ακόμα MB chip RAM, μένοντας με ένα compact μηχάνημα με 2 MB RAM, το οποίο κάνει ό,τι θέλει ένας αρχάριος και πολλά παραπάνω.

2. Και οι δύο υπολογιστές έχουν καταργηθεί, όμως στηρίζονται σε μια τεράστια βάση χρηστών και έτοιμου software. Ο αριθμός των παιχνιδιών που ετοιμάζονται για αυτές έχει αρχίσει να μειώνεται προς όφελος της Amiga 1200, δεν αποκλείεται όμως να βλέπουμε και versions για παλιά συστήματα (έχει γίνει για αρκετά προγράμματα). Ομως, μέχρι οι ανάγκες σου να υπερκαλύψουν αυτές του υπάρχοντος software, θα χρειαστεί να αλλάξεις και αυτήν ακόμα τη 1200άρα, οπότε μην απογοητεύεσαι προς το παρόν. Εμείς θα συνεχίσουμε την υποστήριξή μας.

3. Υπολογιστών γενικά; Φαντάζομαι ότι εννοείς για Amiga. Δυστυχώς, ό,τι υπάρχει είναι στα αγγλικά και λίγοι είναι οι τίτλοι για τους αρχάριους, που υπάρχουν στη χώρα μας. Προσπάθησε να βολευτείς αρχικά με το manual και τις σελίδες του περιοδικού μας και μόλις καθορίσεις τους στόχους σου (προγραμματισμός ή ό,τι άλλο), τότε κάνεις μια βόλτα από τα καταστήματα και βλέπεις τι υπάρχει. Αν είσαι απελπισμένος, κάνε το τώρα.

Το kickstart είναι η ROM (ένα chip με κάποια προγράμματα), που υπάρχει στο εσωτερικό της Amiga. Αυτή τη στιγμή υπάρχουν τα: 1.3 (Amiga 500), 2.04 (Amiga 500 plus), 2.05 (Amiga 600), 3.0 και, σύντομα, 3.1 για την A1200. Καθορίζει τη συμπεριφορά και τις δυνατότητές του. Η plus και η 600 είναι σχεδόν ίδιες σε αυτό το θέμα.

Amiga 600 ή 500 plus (PART II)

?

Αγαπητό PIXEL,

Σου γράφω για δεύτερη φορά. Την πρώτη φορά ατύχησα και δεν είδα το γράμμα μου απαντημένο στις σελίδες σου. Ελπίζω να μη γίνει για δεύτερη φορά. Είμαι κάτοχος μίας Amiga 600 και σου γράφω για ένα θέμα, το οποίο με είχε στενοχωρήσει και με είχε απογοητεύσει πολύ. Οι δύο στενοί μου φίλοι έχουν από μία Amiga 500 ο καθένας και συνεχώς μου λένε ότι η Amiga 500 είναι καλύτερη από την Amiga 600. Εγώ πιστεύω το αντίθετο. Η γνώμη η δική σου ποια είναι; Επίσης, η Amiga 600 δεν τρέχει κάποια καλά παιχνίδια και προγράμματα, δίνοντάς μου έτσι την αίσθηση ότι έχω ένα "άχρηστο" μηχάνημα. Τι μπορώ να κάνω γι' αυτή την ασυμβατότητα; Εχω ακούσει για ένα πρόγραμμα, το RELOKIT, το οποίο είναι κατάλληλο γι' αυτή τη δουλειά. Θέλω να μου πεις πού μπορώ να το βρω (εγώ μένω στην Καλαμάτα) και πόσο κάνει. Επίσης, το Deluxe Paint IV τρέχει στην A600 και πόσο κάνει;

Τέλος, θέλω να σε ευχαριστήσω προκαταβολικά και να σου πω ότι ήσουν και θα είσαι in the top of the best computer magazines.

Γιαννακόπουλος Γιώργος

Καλαμάτα

(15 χρονών)

ΥΓ 1: Σε παρακαλώ πολύ να απαντηθεί πολύ γρήγορα, γιατί από τις απαντήσεις σου θα εξαρτηθεί αν θα δώσω την A600 για να πάρω την A500, όπως μου λένε οι φίλοι μου να κάνω. (Την A1200 δεν μπορώ να την αγοράσω, λόγω οικονομικών.)

ΥΓ 2: Συγγνώμη αν σε κούρασα με το μεγάλο γράμμα μου (please help me).

!

Αγαπητέ Γιώργο,

Οπως βλέπεις, το γράμμα σου απαντήθηκε αμέσως, αν και όσο και αν έψαξα σε αναπάντητα γράμματα, δεν εντόπισα το προηγούμενο δικό σου. Ρίξε λοιπόν μια ματιά στο άλλο γράμμα, που αναφέρεται στο ίδιο θέμα, και πάρε κουράγιο! Αν μάλιστα οι φίλοι σου δεν έχουν plus, τότε έχεις έναν ακόμα λόγο να περηφανεύεσαι στους φίλους σου: ο υπολογιστής σου μπορεί να χρησιμοποιήσει VGA monitor, να φτάσει 2 MB chip με ελάχιστο κόστος εσωτερικά και 10 MB συνολικής RAM (έναντι 1 και 9 MB της απλής Amiga 500). Πρόσεξε τη διαφορά τιμής για έναν καινούριο σκληρό δίσκο στα 40 MB για την 600άρα και για την 500άρα. Ρώτησε, όμως, τους φίλους τους τι μπορούν να κάνουν με το σύστημα του υπολογιστή τους. Το 1.3 είναι πρωτόγονο σε σχέση με το 2.05. Παίρνει το ελληνικό WorkBench; Και πολλά άλλα. Το Relokit, που αναφέρεις, όντως έχει αποτελέσματα και θα τρέξουν πολύ περισσότερα πράγματα με αυτό, αν και όχι όλα. Φυσικά και τρέχει στην A600 και μάλιστα καλύτερα από ό,τι στις απλές Amiga, με 0.5 MB chip RAM. Για να το αποκτήσεις, όμως, πρέπει να το παραγγείλεις και κοστίζει μάλλον περίπου 20.000 δρχ. 1 MB RAM ακόμα θα ήταν ιδανικό, για να το δουλέψεις άνετα. Φυσικά, μη δώσεις την 600άρα σου για να πάρεις 500άρα! Θα ήταν μεγάλη κουταμάρα!

ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

?

Αγαπητό PIXEL,

Δεν χρειάζεται να σου πω καλά λόγια, μια και όλοι τα ίδια λέμε. Εδώ και δυο εβδομάδες είμαι κάτοχος μίας A500

digitized by greekrcm.gr

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

plus με 1 MB μνήμης κ.λπ.

1) Εκανα λάθος που την πήρα; Ποιο είναι το μέλλον του μοντέλου αυτού; Η A600 είναι καλύτερη; Πώς μπορώ να την κάνω να ανταγωνίζεται την A1200;

2) Εχω το GLOBAL GLADIATORS και είναι μια μουντζούρα, αν το μηχάνημα είναι αναμμένο για πέντε και πάνω λεπτά. Βέβαια, δεν είναι αυθεντικό, αλλά το ίδιο ισχύει για τα άλλα παιχνίδια που έχω. Τι συμβαίνει; Πρέπει να εκμεταλλευτώ την εγγύηση;

3) Μαζί με το Workbench, μου έδωσαν τρία ακόμη προγράμματα. Αυτά είναι τα: Locale, Amiga fonts, Amiga extras, που δεν έχουν τίποτα. Απλώς μου δείχνουν την αρχική εικόνα. Γιατί;

4) Μπορώ να κάνω δικά μου προγράμματα - παιχνίδια στο μηχάνημα αυτό; Χρειάζονται εξαρτήματα; Ποια; Σας παρακαλώ, εξηγήστε μου αναλυτικά. Προσοχή, είμαι άπειρος.

Φιλικότατα, ο 16bitos, εεε... συγγνώμη, ο 16χρονος,

Μιχάλης Ν.

!

Φίλε Μιχάλη,

Σε ευχαριστούμε πολύ για τα καλά σου λόγια (εεε, σε όλους τα ίδια λέμε).

1. Δεν πιστεύω ότι η A600 είναι, εμφανώς τουλάχιστον, καλύτερη από την 500 plus, αν βέβαια εκμεταλλευτείς τα ατού της τελευταίας, τα οποία εντοπίζονται στον τεράστιο όγκο του hardware που δουλεύει πάνω της. Επίσης, οι τιμές των μεταχειρισμένων είναι πολύ δελεαστικές! Το μόνο αδύνατο σημείο της είναι η έλλειψη ενσωματωμένου controller για σκληρό δίσκο, με αποτέλεσμα να ανεβαίνει πολύ το κόστος του εξαρτήματος αυτού για μια 500άρα. Αυτό έχει όμως και τα θετικά του, αφού μπορείς να διαλέξεις έναν πολύ γρήγορο SCSI δίσκο με θέσεις για μνήμες ή ακόμα και επιταχυντή (π.χ. το A530 της GVP).

2. Αν το πρόβλημα ήταν γενικό, τότε θα έπρεπε. Αν όμως το κάνει ένα μόνο παιχνίδι, τότε no problem. Αλλά, όποιος μπλέκει με τέτοια πράγματα... Ισως το πρόγραμμα να μην είναι συμβατό με plus.

3. Οι τρεις δισκέτες που σου έδωσαν με το Workbench, θα σου χρειαστούν κυρίως αν το εγκαταστήσεις σε σκληρό δίσκο. Δεν είναι προγράμματα, αλλά διάφορα στοιχεία πέραν των βασικών, τα οποία παρέχουν ορισμένες ακόμα δυνατότητες στο Workbench. Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο δεν "ξεκινάνε το σύστημα", αφήνοντας την αρχική εικόνα. Χρησιμοποιούνται μόνο μέσα από το Workbench.

4. Ασφαλώς, μπορείς να φτιάχνεις προγράμματα και παιχνίδια στην Amiga 500 plus και, μάλιστα, να είσαι σίγουρος ότι θα είναι συμβατά με όλες τις μελλοντικές εκδόσεις του hardware.

Θα χρειαστείς κάποια γλώσσα προγραμματισμού, π.χ. BASIC, AMOS, C ή ακόμα και γλώσσα μηχανής και, φυσικά, τα απαραίτητα εγχειρίδια που τη συνοδεύουν, καθώς και αρκετά βιβλία από το εμπόριο, τα οποία στην πορεία θα διαπιστώσεις ποια είναι.

Πάντως, η πιο καλή αρχή είναι η AMOS, η οποία προσφέρει πολλές δυνατότητες και απαιτεί το λιγότερο κόπο για κάποιο καλό αποτέλεσμα. Στη συνέχεια, έπεται η C και μέσα από αυτήν (τουλάχιστον στην αρχή), η γλώσσα μηχανής.

Απαραίτητα εξαρτήματα για να προγραμματίζεις σοβαρά είναι ένας σκληρός δίσκος, ο οποίος θα επιταχύνει τις περισσότερες λειτουργίες του συστήματος 1 τουλάχιστον MB RAM ακόμα, και κουράγιο. Από software, εκτός της γλώσσας, θα χρειαστείς και κάποιο ζωγραφικό πακέτο (π.χ. DPaint ή PPaint ή Brilliance), ενώ αν θελήσεις ήχους, θα πρέπει να αγοράσεις και ένα sampler, που θα φέρνει μουσικά κομμάτια στη μνήμη του υπολογιστή σου.

PHILIPS ή COMMODORE;

?

PIXELara, γεια σου

Είμαι 16 χρονών και πηγαίνω στη Β' Λυκείου. Είμαι κάτοχος μίας A600 και την έχω συνδέσει με ένα μόνιτορ της PHILIPS, το CM 8833-II. Το πρώτο μου ερώτημα είναι αν είναι ισάξιο του 1084S της Commodore (από εκεί όπου το αγόρασα, αυτό μου είπαν). Δεύτερο ερώτημα: Οταν ανοίξω μόνο την οθόνη και ο υπολογιστής είναι κλειστός, το μόνιτορ κάνει κάτι περίεργους θορύβους. Αραγε, έχει κάποιο πρόβλημα; Επίσης, κάτι τελευταίο: τα STREET FIGHTER II, AGONY και SOCCER KID τρέχουν για A600; Και αν ναι, πόσο κάνουν;

Τα σχόλια στο θέμα ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό περιττεύουν, γιατί "χωριό που φαίνεται κολαούζο δεν θέλει".

Βασίλης Χρυσαυγής

!

Φίλε Βασίλη,

Μην ανησυχείς, δεν σε ρίξανε. Το monitor της Philips είναι όντως ισάξιο του μοντέλου της Commodore, το οποίο, αν δεν έχεις υπόψη σου, είναι επίσης της Philips! Τώρα, αν διαφέρουν σε μικρολεπτομέρειες, δεν το γνωρίζω, αλλά δεν πιστεύω. Στη χρήση που κάνεις όμως είναι ολόιδια. Ο ήχος που κάνει το monitor, όταν δεν έχεις συνδεδεμένο τον υπολογιστή (ίσως ένα ελαφρό σφύριγμα), είναι απόλυτα φυσιολογικός. Τρέχουν όλα, αλλά για τις τιμές θα πρέπει να απευθυνθείς στα καταστήματα.

RPGs

?

Αγαπητό περιοδικό,

Επειτα από ένα πλήθος συγχαρητηρίων για την πολύ καλή ύλη του περιοδικού σας, θα ήθελα να σας θέσω μερικά σύντομα ερωτήματα σχετικά με κάποιες απορίες που μου δημιουργήθηκαν. Είμαι κάτοχος του Dungeons and Dragons (The New D&D). Μέσα όμως από τις στήλες του περιοδικού σας, βλέπω κυρίως να παρουσιάζονται ιστορίες, φιγούρες, κόσμοι και άλλα εξαρτήματα του Advanced D&D (2nd edition). Τα ερωτήματα μου είναι τα εξής:

Είναι λιγότερο διαδεδομένο το AD&D από το απλό D&D;

Το Advanced είναι πολύ δυσκολότερο;

Από πού μπορώ να προμηθευτώ τα διάφορα accessories του παιχνιδιού που έχω; (Σημειωτέον ότι μένω στην επαρχία.)

Μπορώ να τα προμηθευτώ με αντικαταβολή από τα διάφορα καταστήματα που διαφημίζονται στο περιοδικό σας;

Τέλος, θα είναι καλύτερα να μεταπηδήσω στο AD&D; Ποια είναι τα βασικά που πρέπει να αγοράσω;

Εύχομαι να μου διαθέσετε λίγο από τον πολύτιμο χώρο του περιοδικού σας.

Λάμπρος Κ.

!

Φίλε Λάμπρο,

Καλά έκανες και ξεκίνησες με το The New D&D. Είναι ό,τι καλύτερο για αρχάριους. Το AD&D είναι ασφαλώς πιο δυσκολούτσικο και χρειάζεται να έχεις κάποια πείρα. Οσο για τα accesories και οτιδήποτε άλλο θέλεις να προμηθευτείς, γράψε σε κάποιο από τα καταστήματα που διαφημίζονται στο περιοδικό μας ή κάνε, αν θέλεις, και κάποιο τηλεφώνημα σε αυτά και να είσαι σίγουρος πως θα σε εξυπηρετήσουν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο.

digitized by greekrcm.gr

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΒΟΗΘΗΣΤΕ ΜΕ

Αγαπητό PIXEL,

Σε αγοράζω εδώ και αρκετό καιρό. Θα ήθελα να περάσω κατευθείαν στο θέμα, πέρα από τα καθιερωμένα συγχαρητήρια. Είμαι κάτοχος ενός Gameboy, το οποίο σκέφτομαι να πουλήσω για να αγοράσω υπολογιστή. Παλιότερα, ήμουν κάτοχος Atari 65XE. Σκέφτομαι λοιπόν να αγοράσω είτε ένα PC 386DX\40 είτε μία Amiga 1200. Στην επιλογή μου αυτή θα ήθελα να με βοηθήσεις.

Τον υπολογιστή τον θέλω προς το παρόν για παιχνίδια, κυρίως adventures, strategies, racing, αλλά και για κάποια προγράμματα. Σημειωτέον ότι πηγαίνω Β' Λυκείου και θα ακολουθήσω 1η δέσμη για Πληροφορική. Αυτό σημαίνει ότι μάλλον θα ασχοληθώ με προγραμματισμό. Γι' αυτό, θα ήθελα να μου πεις αν η Amiga είναι καλή για προγραμματισμό – για παιχνίδια το ξέρω ότι είναι καλή – και αν θα μπορώ στο μέλλον να συνεχίσω με αυτήν, είτε προγραμματίζοντας σε Amiga compilers είτε κάνοντάς τη συμβατή, μέσω ενός emulator και προγραμματίζοντας σε PC compilers. Εχουν οι Amiga compilers μεγάλη διαφορά από τους PC compilers, έτσι ώστε να μπορώ να μεταβώ από τους μεν στους δε; Ενα μεταχειρισμένο 1084S πόσο περίπου κάνει; Μπορώ να συνδέσω 3.5" σκληρό δίσκο στην Amiga; Για Falcon 030 δεν σκέφτομαι, λόγω τιμής. Την Amiga 4000 πότε θα την κάνετε τεστ; Καλή θα ήταν μια παρουσίαση PC emulators για Amiga, Atari, όπως είχες κάνει στο παρελθόν. Το 1084 μπορεί να δείξει μια ανάλυση, π.χ. 640x512 (non-interlaced), που υπάρχει στη 1200, χωρίς flickering, και γενικά μπορεί να δείξει όλες τις non-interlaced αναλύσεις χωρίς flickering;

Συγγνώμη, για το μεγάλο γράμμα, αλλά οι απαντήσεις που θα μου δώσεις είναι πολύ σημαντικές για μένα.

Με εκτίμηση,

Λούρδας Β. – Θεσσαλονίκη.

Αγαπητέ φίλε,

Δεν θα μπω στο θέμα συμβατό ή Amiga - Atari κ.λπ., αφού το έχουμε θίξει άπειρες φορές κατά το παρελθόν, αλλά θα απαντήσω μόνο στα υπόλοιπα ερωτήματά σου:

Είναι πολύ καλή και με αρκετά μεγάλη γκάμα γλωσσών: C, PASCAL, QUICKBASIC, FORTRAN, LOGO κ.λπ. Δεν υπάρχει η ποικιλία των εκδόσεων, η οποία υπάρχει στα συμβατά, όμως έχει ένα πολύ καλύτερο interface με το σύστημα για τον προγραμματιστή. Οι εμπειρίες που σου δίνει σε πολυ-προγραμματισμό είναι πραγματικά πολύτιμες, αν στο μέλλον επεκταθείς σε κάποιο άλλο σύστημα, ενώ δεν σε μπλέκει με τις απαρχαιωμένες λειτουργίες του MS-DOS, την παράξενη διαχείριση μνήμης των PCs κ.λπ. Αντίστροφα, αν μάθεις να δουλεύεις, π.χ. C στην Amiga, πολύ εύκολα μπορείς να ασχοληθείς με C σε Windows, αν για παράδειγμα κάποια στιγμή το θελήσεις.

Εν γένει, οι compilers της Amiga είναι συμβατοί με τα standards, τα οποία έχουν τεθεί στο χώρο του προγραμματισμού, οπότε τα sources, και όσο αυτά δεν αναφέρονται σε ρουτίνες του συστήματος, μπορούν απευθείας να μεταφέρονται σε PCs, χωρίς την ανάγκη emulator ή ό,τι άλλου. Αν όμως θέλεις, υπάρχει και τέτοια δυνατότητα, αφού μπορείς να μετατρέψεις πολύ εύκολα και σχετικά φθηνά την Amiga 1200 σε AT αρκετής ισχύος.

Ενα μεταχειρισμένο 1084S πρέπει να κοστίζει από 40 έως 50.000 δρχ. Σκληρό δίσκο 3.5" μπορείς να συνδέσεις, αλλά θα χρειαστείς και ειδικό kit adaptor με τροφοδοτικό για αυτή τη δουλειά, το οποίο θα επιβαρύνει με περίπου 25.000 δρχ. επιπλέον την τιμή του δίσκου. Δυστυχώς, με το 1084S θα περιοριστείς σε 256 γραμμές κατακόρυφα χωρίς flickering. Αν θέλεις κάτι καλύτερο, ρίξε μια ματιά στα νέα multiscan monitors της Commodore (1940 κ.λπ.). Είναι πολύ καλά και, προπαντός, σχετικά οικονομικά. Αν σκοπεύεις να ασχοληθείς σοβαρά και έχεις την οικονομική δυνατότητα, να τα προτιμήσεις.

8 BITS

Θεσσαλονίκη 22/12/93,

Παρόλο που είμαι πιστός αναγνώστης του PIXEL από το τεύχος 58 του 1989, είναι η πρώτη φορά που σας γράφω, γι' αυτό θα είμαι λιτός και ουσιαστικός. Δεν θα προσπαθήσω να σας κολακέψω, για να φανώ καλός. Απλά θα είμαι ρεαλιστής. Είμαι 17 χρονών και αγοράζω το PIXEL κάθε μήνα από τα 14 μου. Οταν το πήρα για πρώτη φορά, είχα ένα SPECTRUM+ και ένιωσα ότι αυτό ήταν το περιοδικό για τον υπολογιστή μου. Δεν μπορώ να μην παραδεχτώ ότι όλες οι αλλαγές που έγιναν όλα αυτά τα χρόνια, έγιναν προς το καλύτερο. Πράγματι, κάνετε μια πολύ καλή δουλειά. Ομως, κάπου στην πορεία κάτι άλλαξε, κάτι χάθηκε. Αυτό ήταν η ίδια η τεχνολογία. Καταιγισμός όλο και καινούριων, όλο και τελειότερων μοντέλων, με μεγαλύτερη απόδοση. Amiga 600, Amiga 1200, Atari FALCON 030. Το PIXEL, αφού είναι περιοδικό νέας τεχνολογίας, έπρεπε να αλλάξει και αυτό. Ομως, καθώς φαίνεται, κάποιος ξέχασε να ενημερώσει εμάς τους απλούς 8-bit users, που παίζαμε στο SPECTRUM το RENEGADE και νομίζαμε ότι τα είχαμε όλα.

Τώρα, έχω έναν AMSTRAD 6128+ (PLUS), τον οποίο αγόρασα ενάμιση χρόνο πριν και δεν βρίσκω πια κανένα παιχνίδι ή πρόγραμμα. Μάλιστα, σε ένα μαγαζί της Εθνικής Αμύνης (δεν θα ήθελα να αναφέρω το όνομα) μού είπαν: "Τι ψάχνεις πια, δεν το 'μαθες; Το 8-bit πέθανε πια!!! Εχουμε μόνο για Amiga και για PCs." Εδώ και δύο μήνες, σκεφτόμουν να αγοράσω έναν ATARI 1040 STE ή, έστω, έναν SI. Μετά, συνειδητοποίησα όμως ότι κι αυτός ο υπολογιστής, αφού δεν υποστηρίζεται από μια εταιρία που λέγεται Commodore ή IBM και δεν είναι συμβατός ή, τέλος πάντων, δεν προσφέρει κάτι ανάλογο, όπως ο FALCON ή η 1200, θα έχει την ίδια τύχη με τον AMSTRAD μου, λόγω έλλειψης υποστήριξης.

Με τέτοιες τιμές, δεν μπορώ να αγοράσω έναν καλό υπολογιστή, αφήστε δε μια κονσόλα. Θα κρυφτώ, λοιπόν, μέσα στις σκιές του παρελθόντος, που περιβάλλουν τα 8-bits. Δεν θα κρυφτώ όμως πίσω από τη μάσκα της ανωνυμίας, όπως μερικοί άλλοι, αλλά θα αποκαλυφθώ. Με λένε Στέφανο Λαζαρίδη, είμαι Μακεδόνας και μένω στη Θεσσαλονίκη.

ΥΓ: Θα ήθελα, αν γίνεται, τη λύση του BARD'S TALE για AMSTRAD (ή τη διεύθυνση του Α. Τσουρινάκη). Πολύ καλό το τεύχος Δεκεμβρίου. Να είστε καλά.

ΣΧΟΛΙΟ:

Η τεχνολογία είναι μονόδρομος: "μόνο εμπρός". Είναι φυσικό να αφήνει πολλά πίσω και, σε λίγο καιρό, ολοκληρωτικά τα 16 bits! Το συναίσθημα μας γυρίζει πίσω, όταν όμως έχει αντίπαλο την τεχνολογία, είναι ο χαμένος.

Οσον αφορά στον κύριο Τσουρινάκη, γράψε γράμμα στο PIXEL (με το γραμματόσημο της επιστροφής), με τα στοιχεία σου και οδηγίες τού τι ζητάς. Σημείωσε εμφανώς ότι αναφέρεσαι σε αυτόν.

digitized by greekrcm.gr

Public Domain

Αυτόν το μήνα θα βρείτε παιχνίδια, utilities και πολλά χρήσιμα προγράμματα που λύνουν τα χέρια του απλού χρήστη. Τα προγράμματα βρίσκονται ήδη στις βιβλιοθήκες της CompuLink. Ραντεβού τον επόμενο μήνα.

• των Γ. Κακαλέτρη - Ηλ. Μανεσιώτη

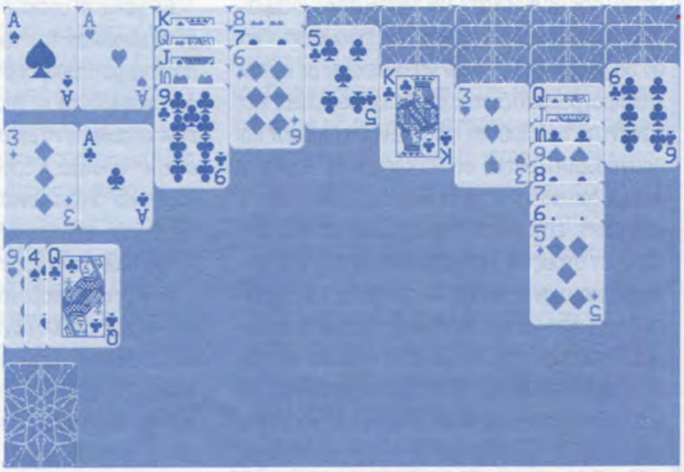
SOLITAIRE

(AMIGA)

Και μια πασιέντσα. Οχι μια οποιαδήποτε, αλλά η κλασική δημοφιλής πασιέντσα που δίνεται μαζί με τα Windows και έχει καρφώσει πολλούς αρχάριους χρήστες με τις ώρες πάνω στην οθόνη τους: Ο παίκτης δεν έχει αντίπαλο. Απλά, προσπαθεί να "βγάλει" τα χαρτιά. Τοποθετώντας το ένα χαρτί πάνω στο άλλο (από άσο μέχρι ρήγα), πρέπει να τοποθετήσει, σε τέσσερις κενές θέσεις, κατά στήλη το καθένα από τα τέσσερα χρώματα. 7 σειρές με χαρτιά από τα οποία αποκαλύπτεται μόνο το πάνω πάνω, υπάρχουν δεξιά από αυτές. Εδώ τα φύλλα τοποθετούνται κατά φθίνουσα σειρά εναλλασσόμενα κόκκινα-μαύρα και είναι ένας χώρος προσωρινής αποθήκευσης μέχρι να μεταφερθούν όλα τα φύλλα στις 4 τελικές στήλες. Μόλις μια σειρά αδειάσει, μπορεί να χρησιμοποιηθεί η θέση της, ώστε να ξεκινήσει μια νέα σειρά αρχίζοντας από το ρήγα. Τέλος, μερικά ακόμα χαρτιά αποτελούν το πακέτο που "ρίχνει" ο παίκτης και με το οποίο συμπληρώνει στις προαναφερθείσες σειρές, όπου είναι δυνατόν.

Δεν ακούγεται πολύ σαφές, αλλά τελικά είναι κατανοητό και ευχάριστο.

Πολύ καλά τα γραφικά που χρησιμοποιούνται, αν και παρουσιάζονται κάποια μικροπροβλήματα σε γρήγορους επεξεργαστές. Η λεπτομέρεια πολύ υψηλή, υπάρχουν εναλλακτικές τράπουλες και τα χρώματα είναι όμορφα επιλεγμένα. Είναι ένα παιχνίδι που σε κάποια στιγμή αναμονής θα σας κρατήσει συντροφιά χωρίς πολλές απαιτήσεις.

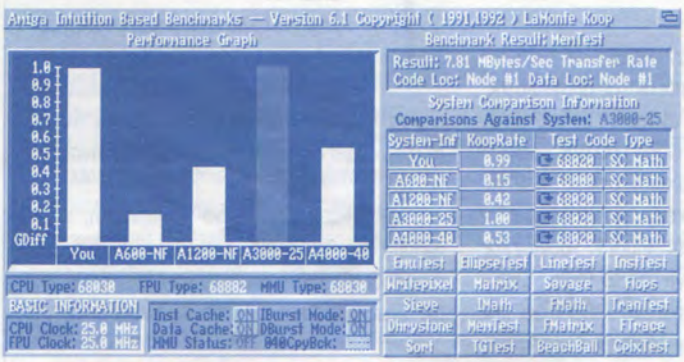


AIBB 6.1

(AMIGA)

Πριν από μερικούς μήνες είχαμε παρουσιάσει την έκδοση 4.5 του προγράμματος αυτού, το οποίο σκοπό έχει να δοκιμάσει τις δυνατότητες της Amiga σας. Αυτή τη στιγμή βρισκόμαστε αισίως στην 6.1 και, αν και τα βασικά χαρακτηριστικά έχουν μείνει ίδια, το πρόγραμμα έχει επεκτείνει πολύ πέρα από το αναμενόμενο τους ορίζοντες μιας σύγκρισης...

Οπως και στις προηγούμενες εκδόσεις, το AIBB, ή αλλιώς Amiga Intuition Based Benchmarks, είναι σχεδιασμένο με στόχο τη μέγιστη ευχρηστία. Σε μια βασική οθόνη βλέπει κανείς όλα τα στοιχεία που θα ήθελε να πάρει από ένα τέτοιο πρόγραμμα: τα τεχνικά χαρακτηριστικά του συστήματος και τα αποτελέσματα των συγκρίσεων. Οι τελευταίες μπορούν να γίνουν με τέτοιο πλήθος μικρορυθμίσεων, που τελικά δεν είναι σίγουρο αν αφήνουν το χρήστη να βγάλει ένα γενικό συμπέρασμα για το μηχάνημά του! Αναγνωρίζονται φυσικά όλοι οι πιθανοί κεντρικοί και μαθηματικοί επεξεργαστές, καθώς και όλα τα chip sets (παλιό, ECS και AGA).



digitized by greekrcm.gr

Public Domain

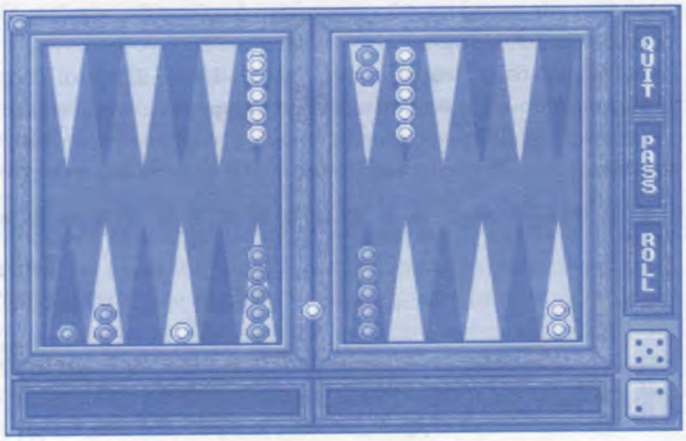
Τα τεστ που μπορεί να κάνει το πρόγραμμα είναι χωρισμένα σε δύο sets: ένα για την κεντρική μονάδα και ένα για το μαθηματικό συνεπεξεργαστή. Μπορεί να χρησιμοποιεί κώδικα για 32 ή 16 bit CPU ή ειδικά για 68040, ανάλογα με τις επιλογές που ζητούνται. Τα αποτελέσματα που δίνει, είτε με γραφικό τρόπο είτε με τη μορφή αρχείου, είναι αρκετά ακριβή και, αν μη τι άλλο, παραστατικότατα. Μπορεί να δοκιμάσει και τις επιδόσεις στα γραφικά, σε όλα τα modes, συγκρίνοντας πάλι με άλλα standard μηχανήματα ή ακόμη να παρουσιάσει στοιχεία για το σύστημα όπως π.χ. επεκτάσεις και όλα τα τεχνικά χαρακτηριστικά του. Υπάρχει άμεση πρόσβαση σε cache και burst flags για 68020/030/040, καθώς και μια σειρά ρυθμίσεων του περιβάλλοντος και των συγκρίσεων.

Το manual που το συνοδεύει είναι τεράστιο και δίνει με κάθε λεπτομέρεια τη λειτουργία του προγράμματος και τη φιλοσοφία της κατασκευής του, δίνοντας ιδέες για το πώς μπορεί κανείς να βελτιστοποιήσει την απόδοση του συστήματός του, ή του software που αναπτύσσει. Πολλές πληροφορίες δίνονται για επεξεργαστές και άλλα στοιχεία του hardware. Αξίζει κανείς να του ρίξει μια καλή ματιά. Το AIBB, όπως είναι αναμενόμενο, είναι σχετικά απαιτητικό. Ετσι, τρέχει με το ελάχιστο των 512 KB RAM, ενώ απαιτεί και κάποιες βιβλιοθήκες στο σύστημα για να γίνει σωστά η λειτουργία του. Σίγουρα η τελευταία λέξη στο χώρο της "κόντρας".

Gammon X

(AMIGA)

Ενα ακόμα τάβλι, το οποίο δυστυχώς δεν καλύπτει τις δικές μας συνήθειες "Μπαίνεις-Πλακώνεις-Φεύγεις" (Πόρτες-Πλακωτό-Φεύγα). Δυστυχώς, εκεί στα ξένα μόνο οι πόρτες είναι ευρέως διαδομένες και αυτό περιορίζει σημαντικότατα το ενδιαφέρον ενός τέτοιου παιχνιδιού. Ομως, το Gammon X δεν είναι άσχημο. Αποτελείται από ένα καλαίσθητο "τάβλι", πάνω στο οποίο στήνονται τα μικρά πούλια. Κάθένας από τους δύο αντιπάλους μπορεί να είναι άνθρωπος-παίκτης ή υπολογιστής σε ένα από τα τέσσερα levels του παιχνιδιού. Ετσι, μπορείτε να επιλέξετε να παίξει το computer μόνο του. Και μην παραξενευτείτε αν π.χ. το level 3 κερδίσει το level 4... Συμβαίνουν αυτά. Πάντως, όπως και να το κάνουμε, το τάβλι δεν είναι το παιχνίδι που θα επιδείξει τις δυνατότητες ενός υπολογιστή. Ετσι, ακόμα και στο 4 επίπεδο είναι εύκολη λεία για τον έμπειρο παίκτη. Επειδή όμως εν γένει οι αναγνώστες μας δεν ανήκουν σε αυτή την κατηγορία, πιθανότατα να το βρείτε αρκετά ενδιαφέρον. Εξάλλου, δεν υπάρχει και τίποτε καλύτερο



στον ορίζοντα αυτή τη στιγμή.

Οπως λέει και το βασικό ρητό των ταβλαδόρων: "τον καλό παίκτη τον πάει και το ζάρι". Γι' αυτό μην απορείτε όταν ο αντίπαλος φέρνει εφτάρες...

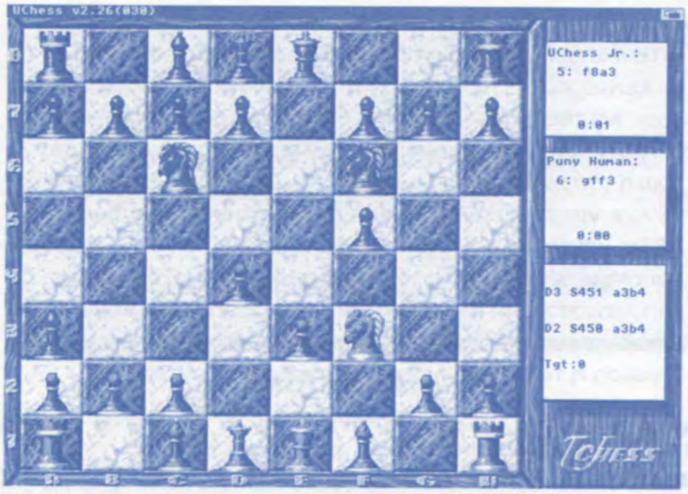
UCHESS 2.26

(AMIGA)

Ενα ακόμα public domain που εντυπωσιάζει. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα σκακιού, έκδοση του GNUCHESS 4 για την Amiga και έχει ... πολλές απαιτήσεις! Ακριβέστερα: Το GNUCHESS 4 το λάβαμε σε δύο εκδόσεις, μία για 68020/030 και 4MB FAST RAM και μία για 68040 για 10MB Fast RAM! Αν μη τι άλλο, θέλει "τέρατα" για να τρέξει. Μια ακόμα απαίτηση είναι η ύπαρξη του 2.04 ή μεταγενέστερης έκδοσης του Kickstart της Amiga, αν και αυτό κρίνεται λογικό. Τι δίνει όμως σαν αντάλλαγμα το απαιτητικότατο αυτό παιχνίδι; Πρώτα από όλα είναι "τσαμπέ" (πολύ σημαντικό προσόν νομίζω). Δεύτερον, βλέπει το AGA chipset! Αν έχετε Multiscan ή VGA monitor και AGA chipset, τότε μπορείτε να το απολαύσετε σε 256 χρώματα και ανάλυση 640x480. Αν δεν είστε κάτο-

digitized by greekrcm.gr

Public Domain



χος AGA, μπορείτε να συμβιβαστείτε με μια οθόνη high resolution interlaced και 16 χρώματα, η οποία παρουσιάζει το σχετικό τρεμούλιασμα.

Σύμφωνα με τον κατασκευαστή του, το UCHESS είναι ένα πρόγραμμα που δεν θα σας κάνει να περιμένετε πολύ, αφού ο κώδικας έχει βελτιστοποιηθεί για τους 32bit επεξεργαστές της Motorola και προσφέρει έναν πολύ ισχυρό και ταυτόχρονα οικονομικό αντίπαλο. Αναφέρεται ότι πήρε 9 νίκες από το CheckMate και μια ισοπαλία, ενώ δεν έχασε καμία φορά.

Αρκετές είναι οι παράμετροι που καθορίζουν τη συμπεριφορά του UCHESS, αν και αυτό δεν είναι ακόμα στην τελική του μορφή. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν 2 player game με επιτηρητή τον υπολογιστή ή εναντίον του υπολογιστή ή ο τελευταίος, να ελέγχει και τα δύο στρατόπεδα.

Διαθέτει, φυσικά, αρχείο με πολύ μεγάλο πλήθος ανοιγμάτων, το οποίο μπορεί να ενεργοποιείται ή όχι. Μπορεί να σκέφτεται και στο χρόνο του αντιπάλου και να δείχνει τις κινήσεις που έχει υπολογίσει.

Το επίπεδο του υπολογιστή-αντιπάλου μπορεί να ρυθμιστεί είτε μέσω χρόνου είτε μέσω βάθους σκέψης, δηλαδή πόσες κινήσεις μακριά θα ελέγχει. Υπάρχουν λειτουργίες load, save, undo, force move, ακόμα και εντολή μέτρησης των υπολογιστικών δυνατοτήτων του υπολογιστή σας.

Το πολύ φιλικό πρόγραμμα τρέχει από CLI ή WorkBench. Η εισαγωγή στοιχείων γίνεται είτε με το ποντίκι είτε με το πληκτρολόγιο, ενώ τα γραφικά σε 256 χρώματα είναι πολύ καλά, αν και πάντα 2-διάστατα.

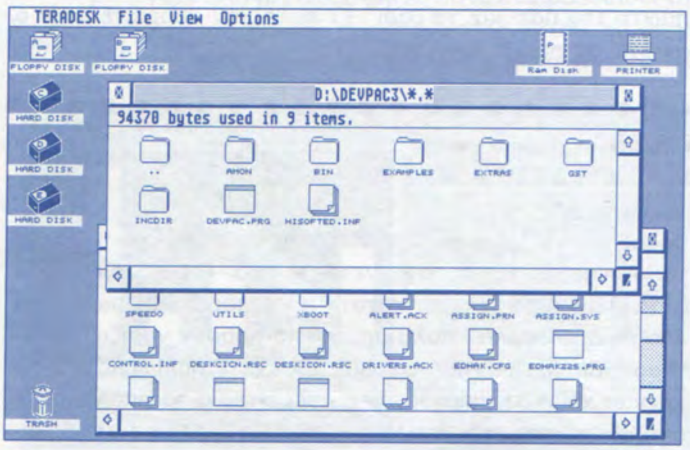
Δυστυχώς, οι υπερβολικές απαιτήσεις του το στερούν από πολλούς χρήστες.

TeraDesk

(Atari ST/STE/TT/Falcon)



Το λειτουργικό του Atari ήταν ανέκαθεν ένα από τα φιλικότερα που είχε ποτέ ένας home ή μη υπολογιστής. Ο χρήστης μπορεί να μάθει σε μηδέν χρόνο τις βασικές λειτουργίες, ενώ τα menu, τα παράθυρα και η εκτεταμένη χρήση του mouse συνέβαλαν και συμβάλλουν σημαντικά στην εύκολη και γρήγορη εκμάθηση τόσο του λειτουργικού όσο και των προγραμμάτων GEM.

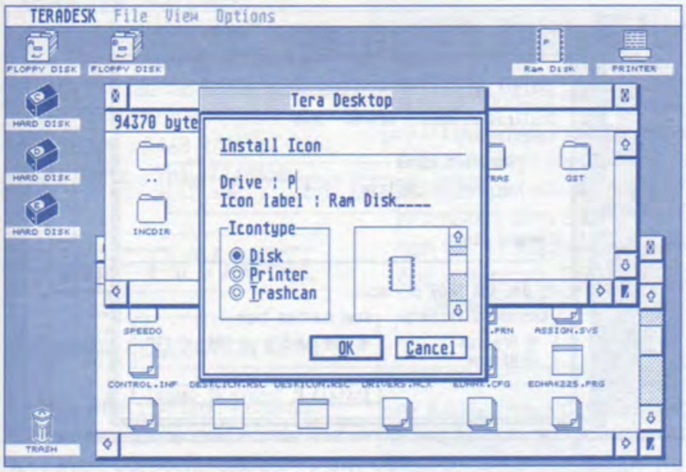


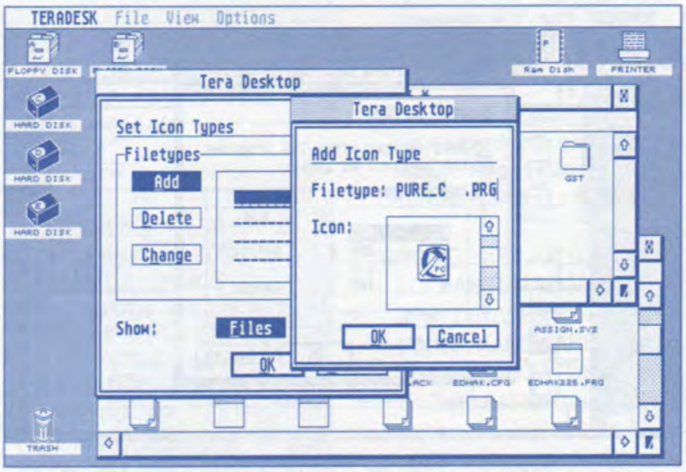
Οι βελτιώσεις όμως που έγιναν κατά καιρούς από την Atari δεν ήταν οι ενδεικνυόμενες, με αποτέλεσμα να εμφανισθούν "αντιπροτάσεις" από τρίτες εταιρίες. Σίγουρα όλοι έχετε δει ή χρησιμοποιήσει το Neodesk, ένα από τα καλύτερα υποκατάστατα του user interface της Atari. Φυσικά κυκλοφόρησαν και πιο φθηνές λύσεις στο χώρο του public domain που ήταν, αν όχι καλύτερες, τουλάχιστον εφάμιλλες των εμπορικών Gemini, Chaos Desk κ.λπ.

Το καλύτερο, με διαφορά, user interface στο χώρο του public domain είναι αδιαμφισβήτητα το TeraDesk, που έφθασε αισίως στην έκδοση 1.36. Ξεκινώντας το, βλέπουμε τη γνωστή menu bar και ένα νέο desktop με τελείως διαφορετικά εικονίδια από αυτά που έχουμε συνηθίσει. Εκτός από τα εικονίδια τωv διαθέσιμων drives και του trashcan, υπάρχει και εικονίδιο για τον printer που χρησιμεύει στην εκτύπωση αρχείων. Ο'τι κάνετε drag σε αυτό το εικονίδιο, θα

digitized by greekrcm.gr

Public Domain





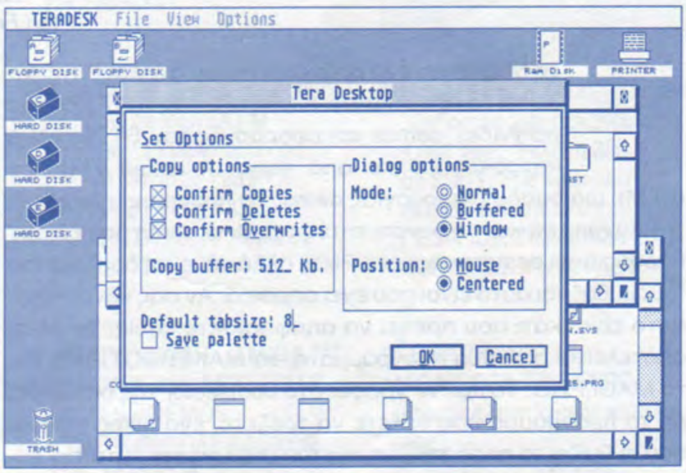
σταλεί αυτόματα στον εκτυπωτή σας.

Το TeraDesk, όπως και οι εκδόσεις του TOS οι μεγαλύτερες από 2.00, επιτρέπει την απόθεση στο desktop εικονιδίων από εφαρμογές ή folders, ώστε να έχουμε άμεση πρόσβαση χωρίς να χανόμαστε στο σκληρό δίσκο. Αρχίζοντας από τη menu bar, η επιλογή TERADESK παρουσιάζει πληροφορίες για την έκδοση του προγράμματος, το ποσό της ελεύθερης μνήμης και την έκδοση του TOS που διαθέτει ο υπολογιστής μας.

Μέσω της επιλογής File (Open, Show Info, New Folder, Close, Close Window, Select All, Cycle Windows, Quit) εκτελούνται οι λειτουργίες που έχουν σχέση με το τρέξιμο εφαρμογών, τη δημιουργία directories, την παροχή πληροφοριών για κάποιο αρχείο κ.λπ. Το σημαντικότερο είναι ότι όλες οι υποεπιλογές είναι προσπελάσιμες με keyboard shortcuts, κάτι που δηλώνει τον επηρεασμό του προγραμματιστή από την έκδοση 2 του TOS. Μέσω του πληκτρολογίου ελέγχετε και τα dialog boxes, αρκεί να υπάρχουν υπογραμμισμένοι χαρακτήρες στις επιλογές (Alt + υπογραμμισμένος χαρακτήρας).

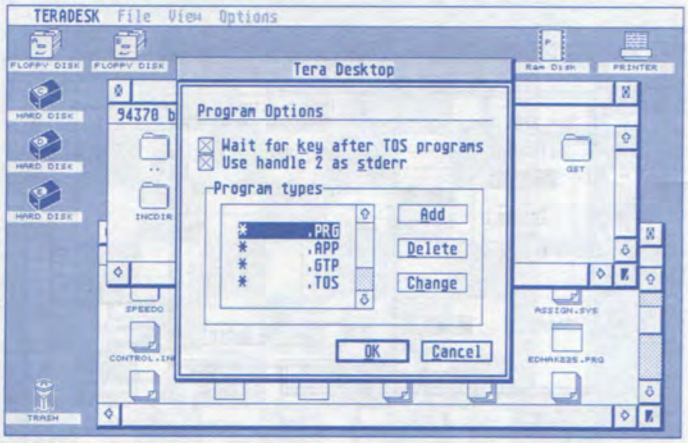
Μέσω των υποεπιλογών της View (Show as Text, Show as Icons, Sort by name, Sort by extension, Sort by date, Show by date, Show by size, Unsorted, Hidden files, System files, Set file mask) μπορούμε να βλέπουμε τα αρχεία μας κατά εικονίδια ή κείμενο, να ορίσουμε τον τρόπο ταξινόμησης (αν θέλουμε ταξινόμηση με κάποιο κριτήριο), να αποφασίσουμε αν θέλουμε να βλέπουμε τα αρχεία με hidden ή system attribute και, τέλος, να ορίσουμε τη μάσκα εμφάνισης των αρχείων. Η μάσκα εμφάνισης αρχείων είναι ένα χαρακτηριστικό που υπάρχει στις εκδόσεις 2.x, 3.x, 4.x του TOS και χρησιμεύει στην εμφάνιση μιας συγκεκριμένης ομάδας αρχείων που ικανοποιεί το κριτήριο που ορίζουμε σαν μάσκα. Αν, για παράδειγμα, θέλουμε να δούμε όλα τα αρχεία που έχουν κατάληξη PR, είτε είναι ενεργά προγράμματα είτε όχι, ορίζουμε σαν μάσκα το *.PR?.

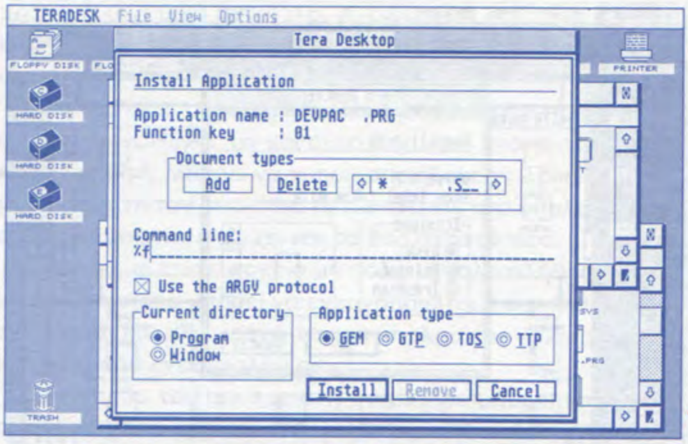
Στην επιλογή Options βρίσκουμε λειτουργίες που έχουν σχέση με την εγκατάσταση εφαρμογών (Install Application), την εγκατάσταση εικονιδίων (Install desk icon, Install window icon), την αλλαγή ή τη διαγραφή εικονιδίων (Change Icons, Remove Icons), την επιλογή παραμέτρων (Set Preferences, Editor, Program Options, Window Options) και, τέλος, την φόρτωση και αποθήκευση της επιθυμητής σύνθεσης (Save Settings, Load Settings, Save Settings as). Αναλυτικότερα τώρα, μέσω των παραπάνω λειτουργιών μπορούμε να ορίσουμε τις παραμέτρους εκτέλεσης κάποιας εφαρμογής δίνοντας παράλληλα και τους τύπους αρχείων που, αν χρησιμοποιηθούν, θα καλέσουν τη συγκεκριμένη εφαρμογή. Αυτό είναι ένα χαρακτηριστικό που έχει και το TOS, αλλά το TeraDesk επιτρέπει τον ορισμό περισσότερων από ένα



digitized by greekrcm.gr

Public Domain





extensions αρχείων. Για παράδειγμα, μπορούμε να ορίσουμε ότι το συμπιεστικό/αποσυμπιεστικό μας πρόγραμμα θα καλείται όταν κάνουμε double click σε αρχεία με extension ARC, LZH, ZOO, ZIP, MSA κ.λπ. Μπορούμε επίσης να ρυθμίσουμε τον τρόπο με τον οποίο θα περνά σαν παράμετρος το αρχείο στην εφαρμογή, αν θα χρησιμοποιηθεί το πρωτόκολλο ARGV και αν το ενεργό directory είναι αυτό στο οποίο βρίσκεται η εφαρμογή ή το τρέχον παράθυρο. Οι επιλογές που έχουν σχέση με την εγκατάσταση εικονιδίων επιτρέπουν τον ορισμό εικονιδίων για κάποιο αρχείο (Install window icons) ή για τα drives, τον εκτυπωτή, το trashcan, τη ram disk (Install desktop icons). Μέσω των επιλογών που σχετίζονται με τη ρύθμιση παραμέτρων μπορούμε να ορίσουμε το status της επιβεβαίωσης για τις αντιγραφές και τις διαγραφές, το μέγεθος του copy buffer, το πλαίσιο για τα dialog boxes και τη θέση όπου θα εμφανίζονται αυτά. Έχουμε ακόμη τη δυνατότητα να ορίσουμε ένα editor, που θα καλείται όταν κάνουμε double click σε κάποιο αρχείο κειμένου. Μέσω της Program Options ορίζουμε τους εκτελέσιμους τύπους αρχείων και αν το λειτουργικό θα περιμένει κάποιο πάτημα πλήκτρου μετά την εκτέλεση προγραμμάτων TOS. Τέλος, μέσω της Window Options ορίζουμε το χρώμα του desktop, το μέγεθος και τον τύπο της γραμματοσειράς στα παράθυρα καταλόγων και εμφάνισης αρχείων. Φυσικά, μπορούμε να αποθηκεύσουμε τις ρυθμίσεις μας, ώστε να είναι παρούσες κάθε φορά που εκκινούμε το TeraDesk.

Συμπερασματικά, το TeraDesk είναι ένα πολύ καλό υποκατάστατο του desktop και παρέχει πολλές από τις λειτουργίες που συναντά κανείς σε αντίστοιχα εμπορικά προγράμματα.

Στην CompuLink θα βρείτε την τελευταία έκδοση με το όνομα teradesk.zip.

Magi

(Atari Falcon 030)



Το Magi είναι ένα πρόγραμμα που αναλαμβάνει να λύσει τα προβλήματα συμβατότητας του Falcon με παιχνίδια, demos και εφαρμογές του ST. Το Magi κατασκευάσθηκε από τους Unlimited Matrixes (ULM), μια ομάδα δημιουργίας demo. Το πρόγραμμα δεν έχει την ευχρηστία και τις δυνατότητες του Backwards που είχαμε παρουσιάσει σε προηγούμενο Pixel, αλλά κάνει τη δουλειά του "αθόρυβα" και αυτό είναι που έχει σημασία. Αν σας κάνει ή όχι, αυτό είναι κάτι που πρέπει να αποφασίσετε εσείς. Το Magi αποτελείται από δύο προγράμματα, το MAKEBOOT.PRG και το MAGI.PRG. Το πρώτο γράφει στο bootsector της δισκέτας, με το πρόγραμμα που θέλετε να τρέξετε, ένα μικρό κώδικα που ρυθμίζει το ποσό της μνήμης του υπολογιστή κατά την εκκίνηση. Το δεύτερο εμφανίζει τις ακόλουθες επιλογές:

Enable instruction cache
Enable data cache
68030 at 16MHz
Blitter at 16MHz
STE-mode (no bus errors)
Install trap exceptions
DMA sound on Timer A
Disable internal speaker

Αφού επιλέξετε με Yes ή No τη σύνθεση της εκκίνησης, ο Falcon κάνει reset και φορτώνει το πρόγραμμα που θέλετε. Θα το βρείτε στην CompuLink σαν magi.zip.

digitized by greekrcm.gr

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

COMPUTERS

Computers 386 = 85.000 δρχ.!, 486 = 140.000 δρχ.! AMIGA 1200 = 115.000 δρχ.! ΔΙΣΚΕΤΕΣ VERBATIM 3.5" = 105 δρχ. Μνήμες, σκληροί, drives, monitors. Τηλ.: 9317040.

Amiga 3000, από ιδιώτες, σε άψογη λειτουργικά κατάσταση με πλήρη ανάπτυξη (25 MHz + 68882 + 120 MB SCSI Quantum HD + FD drive 1.44 - 1.76 MB + 6 MB RAM) σε τιμές ευκαιρίας... Τηλ.: 7248636.

SOFTWARE

***** AMIGA COLLECTION CLUB *****
GAME DISK 250 δρχ. + επώνυμη δισκέτα. Συνδρομές πανελλήνιες 50 δρχ. + disk και σε VIDEO ΚΑΣΕΤΑ. Αντικαταβολές, EXPRESS. ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΩΡΕΑΝ. ΠΑΜΦΘΗΝΕΣ ΚΕΝΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ NAME - NONAME. ΚΟΥΡΜΑΡΙΑΝΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΚΟΙΜ. ΘΕΟΤΟΚΟΥ 2, 131 22 Ν. ΛΙΟΣΙΑ, ΤΗΛ.: 2314220.

Τηλεφωνήστε τώρα για να πάρετε AMIGA GAMES με 250 δρχ. GAME DISK. ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ. Δωρεάν κατάλογος. Γκούτσης Δημήτρης, Νικοτσαρά 6, Αγ. Κωνσταντίνος, Τ.Κ. 412 23, Λάρισα. Τηλ.: (041) 288704.

***** SILVER CITY AMIGA CLUB *****
- GAME DISK 250 ΔΡΧ.
- ΤΕΡΑΣΤΙΑ συλλογή 4.000 δισκετών - ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ - ΠΑΜΦΘΗΝΕΣ ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΕΣ αντικαταβολές - ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. Μπαριτάκης Νίκος, Αριστοτέλους 27, τηλ.: 9937664.

ΠΡΟ-ΠΟ και ΛΟΤΤΟ με την Amiga σας. Δύο ΕΛΛΗΝΙΚΑ προγράμματα για την ανάπτυξη μεταβλητών και διμεταβλητών συστημάτων ΠΡΟ-ΠΟ και ΛΟΤΤΟ, με ελληνικά εγχειρίδια και άφθονη υποστήριξη. Τεράστια οικονομία, άψογες εκτυπώσεις στην εκπληκτική τιμή των 11.900 δρχ. και 7.900 δρχ. αντίστοιχα. Τηλ.: 7248636, 8612475.

***** Amiga ***** 1. ΕΠΩΝΥΜΗ + GAME 250 δρχ. 2. ΣΥΝΔΡΟΜΗ 50 δρχ. 3. ΔΩΡΕΑΝ ταχυδρομικά. 4. PACMAN 7.000 δρχ., ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ, TIPS. Σινανάς Κώστας, Δράμας 143, 104 43 Αθήνα. Τηλ.: 5137814.

Amiga Game disk = 205 δρχ. Συνδρομές από 50 δρχ. Ανά 20 disks 5 games. Ζακ Μαϊσης, Εφορίονος 7, τηλ.: (0221) 27638 - Αλέξης τηλ.: 82168.

***** AMIGA MEGA SOFTWARE *****
Συνδρομές 150 δρχ. Disk games 250 δρχ. Πανελλήνιες αντικαταβολές. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ. ΔΩΡΟ ΕΚΠΛΗΞΗ ΣΕ όλους. ΠΑΝΑΓΙΩΤΑΡΕΑΣ ΠΑΝΟΣ, ΛΙΒΑΔΕΙΑΣ 5, ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ, ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ.: 7779986 (ΠΑΝΟΣ), 2318464 (ΣΟΥΛΑ).

AMIGA SOFTWARE: GAME DISK 300 δρχ. με επώνυμη δισκέτα. Παράδοση αυθημερόν - δωρεάν - κατ' οίκον. Συνδρομές κάθε είδους. Αντικαταβολές παντού. ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ!! ΠΑΛΑΙΟΔΗΜΟΣ ΑΡΗΣ, ΖΕΡΒΟΥΔΑΚΗ 56. ΤΗΛ.: 8315442.

GREEKLINE AMIGA. Τα πάντα για την AMIGA. GAMES - DEMOS - UTILITIES. Τώρα παράδοση και με MODEM. 2 φορές την ΕΒΔΟΜΑΔΑ. ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ, ΟΛΟ το 24ΩΡΟ. ΝΙΚΟΣ, ΤΗΛ.: 2813714, 2822141.

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB. Εχουμε όλα τα ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και UTILITIES για AMIGA. Παράδοση κατ' οίκον, αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!! Αντωνόπουλος Μανώλης, Ελλης 131, Περιστέρι, τηλ.: 5743080.

300 δρχ. Game + Disk. PC-ST-Amiga. Φθηνά, γρήγορα. Αντικαταβολές. Λέκκας Χάρης, Τ.Θ. 26049, Τ.Κ. 100 22 Αθήνα, τηλ.: 8832141.

AMIGA CLUB! Games συνδρομή 160 δρχ. σε VERBATIM TEFLON!! Επιλογή 200 δρχ., στις 10 δισκέτες 1 ΔΩΡΟ!! ΒΑΣΙΛΕΙΟΥ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, ΖΑΧΑΡΙΤΣΑ 2Β, Ν. ΚΟΣΜΟΣ. ΤΗΛ.: 9317040.

***** ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ - AMIGA *****
GAME DISK 250 ΔΡΧ. TOP GAMES - DEMOS - UTILITIES. * ΠΑΡΑΔΟΣΕΙΣ στην ΕΠΑΡΧΙΑ σε 3 ημέρες. * ΑΝΑΝΕΩΣΗ 50 δισκέτες εβδομαδιαίως. * SUPER ΣΥΝΔΡΟΜΗ 200 DISKS 5.000 δρχ. * ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ σε ΒΙΝΤΕΟΚΑΣΕΤΑ. * VIDEO BACKUP SYSTEM 10.000 δρχ. * ΔΙΣΚΕΤΕΣ 100 δρχ. * ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ. * ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΟΝΤΑΙ ANIMATION με VIDEO DIGITIZER. Στεργίου Βασίλης, Μακεδονίας 31, Πετρούπολη - Αθήνα, τηλ.: 5012307.

32 bit Games PC-ST-Amiga. Γρήγορα παντού όλα. Γιωργοτάσος Γιάννης, Σπ. Τρικούπη 34, τηλ.: 8239965.

AMIGA GAMES 200 δρχ. ΔΩΡΕΑΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΕ 1 ΩΡΑ. ΣΥΝΔΡΟΜΗ 5.000 δρχ. (AMIGA HARDWARE). ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ ΜΙΛΤΟΣ, ΓΚΥΖΗ 12. Τηλ.: 6431360, 6447595.

ATARI ST/TT/FALCON: ΟΛΟΙ ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ATARI ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΕΜΑΣ, ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ SOFTWARE, ΠΑΝΩ ΑΠΟ 5.000 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΑΠΟ ΕΥΡΩΠΗ: UTILITIES, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, GAMES, MIDI, ΣΤΙΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ VERSIONS ΜΕ ΟΔΗΓΙΕΣ. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ. ΓΙΑΝΝΗΣ - ΤΑΚΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ, ΤΗΛ.: 6817379. ΤΩΡΑ ΚΑΙ TOS 2.06 ΣΕ EPROMS ΓΙΑ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ STE!

IBM GREEK SOFTWARE CLUB!! Συνδρομές 200 δισκέτες με 7.000 δρχ., επιλογή 380 δρχ. σε SONY. Στις 10 δισκέτες 1 ΔΩΡΟ!! ΒΑΣΙΛΕΙΟΥ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, ΖΑΧΑΡΙΤΣΑ 2Β, Ν. ΚΟΣΜΟΣ. ΤΗΛ.: 9317040.

***** ELECTRON*****
AMIGA, SEGA, NINTENDO
- Δωρεάν ηλεκτρονικός κατάλογος
- Αυθημερόν παραδόσεις

digitized by greekrcm.gr

- Συνδρομές από 50 δρχ.
- Δισκέτες χονδρική
* A1200 = 115.000 δρχ.
* GAMEBOY + 1 GAME = 15.000 δρχ.
* SEGA II + 1 GAME = 40.000 δρχ.
* CARTRIDGES από 4.000 δρχ.
* Ανταλλαγές

Δημόπουλος Νίκος, Πραξιτέλους 197, 185 35 Πειραιάς. Τηλ.: 4532098.

GDS_CRYSTAL AMERICA
Είμαστε πρώτοι στα καινούρια games και προγράμματα. Ο,τι θέλετε για Computers τηλεφωνήστε αμέσως και δεν θα χάσετε. Σπυρόπουλος Γιώργος, Λομβάρδου 8, Αθήνα. Τηλ.: (01) 6432279.

COMMODORE 64
Πωλούνται παιχνίδια, επίσης PERSONAL COMPUTER, COMMODORE 64, κασέτες SEGA, σπαστήρια, δισκέτες AMIGA. Πετράκης Μιχ. Φοίνικος 10, Πειραιάς. Τηλ.: 4181420.

Amiga και Atari
Games και Utilities
Ολοι οι τελευταίοι τίτλοι game + disk = 250 δρχ. Αντικαταβολή παντού. Παράδοση κατ' οίκον. Πολυχρονίου Μίμης, Μ. Μπότσαρη 17, Αιγάλεω. Τηλ.: 5987587, 5983717.

AMIGA: Πλουσιότατη συλλογή + συνεχής ενημέρωση + παράδοση κατ' οίκον + όλα τα περιφερειακά + τιμές σοκ!!! + άγραφες δισκέτες. Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10, Λ. Αλεξάνδρας. Τηλ.: 6410640.

AMSTRAD 6128: Η πλουσιότερη συλλογή σε παιχνίδια και προγράμματα. Παράδοση κατ' οίκον!!! + Περιφερειακά + Service + Κενές δισκέτες. Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 12, Λ. Αλεξάνδρας. Τηλ.: 6410640.

AMSTRAD GAMERS CLUB (6128). Τεράστια συλλογή από GAMES, πάνω από 2.000 τίτλοι. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ! Μπόλλας Μάκης, Κόρακα 14, Αθήνα. Τηλ.: 8314078.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

PC Games + Utilities
Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα game + disk = 500 δρχ. Τώρα παραλαβή από τρία γκρουπ κάθε εβδομάδα. Αντικαταβολές παντού, παράδοση κατ' οίκον. Πολυχρονίου Μίμης, Μ. Μπότσαρη 17, Αιγάλεω. Τηλ.: 5983717, 5987587.

IRON SOFT AMIGA. Ολα τα τελευταία games + utilities που κυκλοφορούν. Δισκέτα επώνυμη + game = 250 δρχ. Συνδρομές. Βασιλιάδης Πέτρος, Ομήρου 33, Ν. Σμύρνη. Τηλ.: 9345311.

AMIGA. ΧΙΛΙΑΔΕΣ παιχνίδια για Amiga. Ολα τα καινούρια 250 δρχ. GAMEDISK ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ παντού με αντικαταβολή. Βασιλείου Πέτρος, Τυρταίου 12, Αγ. Δημήτριος. Τηλ.: 9751860.

AMSTRAD 6128, 464 η μεγαλύτερη συλλογή στην Ελλάδα όλα τα παιχνίδια. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ παντού με αντικαταβολή. Βασιλείου Πέτρος, Τυρταίου 12, Αγ. Δημήτριος. Τηλ.: 9751860.

AMIGA VISION CLUB.
GAMEDISK 250 δρχ. Φθηνές συνδρομές. ΠΑΡΑΔΟΣΗ κατ' οίκον. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ επαρχία. ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΠΟΥΛΟΣ ΔΙΟΝΥΣΗΣ, Ευζώνων 119, ΧΑΛΑΝΔΡΙ. Τηλ.: 6847653.

***** AMIGA TOP *****
Τεράστια Συλλογή! Φθηνές Συνδρομές! Games, Utilities, Docdisks! Αντικαταβολή επαρχία! Φιλική εξυπηρέτηση! Μαστοράκης Σωκράτης, Κύπρου 32, Μαρούσι. Τηλ.: 8023576.

***** EKTOR - SOFT *****
AMIGA - PC SOFTWARE.
Τεράστια συλλογή GAMES - UTILITIES, συνεχής ανανέωση από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ από 5.000 δρχ.! Τώρα και σε ΒΙΝΤΕΟΚΑΣΕΤΑ!!! ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ - παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ στο σπίτι χωρίς επιβάρυνση. ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΩΡΕΑΝ! ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5 ιντσών από 98 δρχ.
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ HARDWARE:
Amiga 1200: 115.000 δρχ.
Amiga 600: 67.000 δρχ.
Amiga CD 32: 110.000 δρχ.
Video Backup System: 15.000 δρχ. Επίσης, ΑΓΟΡΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ computers & περιφερειακών.
ΚΑΨΟΥΛΗΣ ΕΚΤΟΡΑΣ, ΟΥΙΛΙΑΜ ΚΙΝΓΚ 21, ΠΛ. ΚΟΛΙΑΤΣΟΥ, ΑΘΗΝΑ. Τηλ. (και fax): 8612475.

AMIGA. Εχουμε όλα τα καινούρια GAMES + UTILITIES σε καταπληκτικές τιμές!! με επώνυμες δισκέτες!! Στέλνουμε παντού. Κασκέλης Δημήτρης, Μυκάλης 5, Ν. Σμύρνη. Τηλ.: 9427649.

ΓΕΝΙΚΑ

ΒΟΛΟΣ AMIGA CLUB. Τα πάντα σε UTILITIES - P.D. - GAMES. Programdisk 200 δρχ. Γεωργακόπουλος Αντώνης, Ροζού 102, Τ.Κ. 382 24 ΒΟΛΟΣ. Τηλ.: (0421) 93768.

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟΣ ΜΕ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΕΣ ΣΠΟΥΔΕΣ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΑΡΑΔΙΔΕΙ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΕ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ. ΑΠΟΣΤΟΛΟΣ. ΤΗΛ.: 8659488.

AMIGA VIDEO BACKUP:
ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΕΥΚΟΛΑ ΚΑΙ ΓΡΗΓΟΡΑ ΔΙΣΚΕΤΕΣ - ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ ΣΕ VIDEO, ORIGINAL, ΜΕ ΑΓΓΛΙΚΕΣ ΚΑΙ ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ. ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ. ΘΕΟΦΙΛΟΣ (6-8 μ.μ.). ΤΗΛ.: 8617222.

M&M Computer Shop. AMIGA - PC. ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ HARDWARE 386/486 ΑΠΟΘΗΚΗ (ΑΠΙΣΤΕΥΤΕΣ ΤΙΜΕΣ). ΤΗΛ.: 6432424.

ΔΙΣΚΕΤΕΣ NONAME 720 90 ΔΡΧ., NONAME 1.44 150 ΔΡΧ., VERBATIM 720 115 ΔΡΧ., VERBATIM 1.44 190 ΔΡΧ., SONY 1.44 200 ΔΡΧ. (ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΟΣΟΤΗΤΕΣ). Τηλ.: 9751860.

CD CLUB προσφέρει περιφερειακά, δισκέτες, drives, SoundBlaster, PC 386, 486, Amiga, επεκτάσεις, όλα σε φανταστικές τιμές. Επίσης, μουσικά CDs, heavy, techno από 1.000 δρχ. Σπύρος, τηλ.: 8325006.

digitized by greekrcm.gr

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό **PIXEL** (11 τεύχη).
Τιμή τεύχους: 800 δρχ.
❑ ΙΔΙΩΤΗΣ 7.900 δρχ.
❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ 7.000 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ. ....)
❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ 12.000 δρχ.
❑ Έστειλα την επιταγή Νο.................. με το ποσό των ....δρχ.
❑ Χρεώστε το ποσό των ....στην κάρτα μου DINERS.
(Αριθμός κάρτας................................Ημ/νία λήξεως......................)

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

....

Τ.Κ...

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ.................................**ΗΛΙΚΙΑ**................................

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΣΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ....

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί απο τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ______________________
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________
Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________________
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ______________________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 5.000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 500 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

❑ **Computers**
❑ **Software**
❑ **Περιφερειακά**
❑ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________________

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ____________ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ____________ ΤΗΛ. ____________

ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ____________________ ΗΜ/ΝΙΑ ____________

digitized by greekrcm.gr

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

digitized by greekrcm.gr

ALLO-ALLO





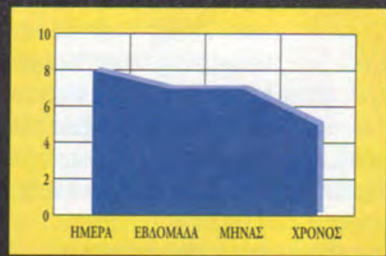
Το Allo-Allo είναι η νέα παραγωγή της Alternative software και θέμα του παιχνιδιού είναι η γνωστή κωμική σειρά Allo-Allo. Βρισκόμαστε στο κέντρο του Παρισιού. Ιστορικά, μεταφερόμαστε στο Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Ο κύριος χαρακτήρας του παιχνιδιού, αλλά και πρωταγωνιστής της περίφημης αυτής σειράς, είναι ο Rene. Αυτός είναι ένας φιλήσυχος ανθρωπάκος, που έχει μία καφετερία σε κάποιο σημείο στο Παρίσι. Ο Rene φοβάται πολύ τους Γερμανούς κατακτητές και θέλει πάντα να τα έχει καλά μαζί τους και να μη δημιουργεί φασαρίες, προπαντός στο χώρο του μαγαζιού του. Αυτό όμως που δεν τονίσαμε είναι ότι η καφετερία του βρίσκεται ακριβώς απέναντι από το αρχηγείο των Γερμανών, γεγονός το οποίο συμβάλει στις συνεχείς επισκέψεις από τους υψηλά ιστάμενους αξιωματικούς του κατοχικού στρατού. Από την άλλη μεριά, ορισμένα από τα μέλη της οικογένειάς του είναι και μέλη της γαλλικής αντίστασης, γεγονός που κάνει το Rene ακόμα πιο φοβισμένο και προσεκτικό στις κινήσεις του. Ομως, ο γλυκός μας φίλος είναι δεμένος με τη χώρα του, σε τέτοιο βαθμό, ώστε βοηθά οποιονδήποτε μάχεται κατά των Γερμανών. Τα κωμικά στιγμιότυπα της σειράς έχουν να κάνουν με κάποιους Αγγλους αεροπόρους, τους οποίους κρύβει σπίτι του, καθως και το κρύψιμο του ασύρματου της αντιστασιακής οργάνωσης των Γάλλων. Αλλες χαρακτηριστικές φιγούρες είναι η γυναίκα του Rene, η οποία θέλει να έχει το γενικό πρόσταγμα στο σπίτι αλλά και στο μαγαζί, η Michelle, που είναι υπεύθυνη της αντίστασης και συχνή επισκέπτρια του Cafe, η Yvette, η κόρη του φίλου μας η οποία προσπαθεί να διατηρήσει καλές σχέσεις με τους όμορφους κατακτητές. Από τους Γερμανούς, πρέπει να επισημάνουμε τη Helga, που είναι και η σκληρή ανακρίτρια, το Herr Flick, ο οποίος είναι μέλος των Ες-Ες και είναι βράχος στις απόψεις του υπέρ της αρίας φυλής και, βέβαια, το Von Strohm, που προσφέρει άφθονο γέλιο με τις γκάφες του σε κάθε επεισόδιο. Στο παιχνίδι, τώρα, σκοπός μας είναι να μαζέψουμε κάποια αντικείμενα που μας ζητά κάθε φορά και να γλιτώσουμε από τα χέρια των εχθρών μας. Για βοήθειά μας έχουμε τα αντικείμενα που βρίσκουμε στο δρόμο μας και μπορούμε να τα εκσφενδονίσουμε, προκειμένου να ζαλίσουμε τους αντιπάλους μας.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι όμορφα και ό,τι πρέπει για παιχνίδι του είδους αυτού, δηλαδή ενός arcade, όπου πηγαίνετε από δωμάτιο σε δωμάτιο για να τελειώσετε την κάθε πίστα. Τα sprites είναι καλοσχεδιασμένα, τα χρώματα πολύ καλά και η τελική του εικόνα υποδεικνύει ότι έχει γίνει σπουδαία δουλειά στον τομέα αυτό. Ο ήχος του Allo-Allo δεν είναι αξιοπρόσεκτος και, ίσως, αποτελεί το χειρότερο σημείο του παιχνιδιού. Το gameplay, χωρίς να μας ενθουσιάζει, κάνει το παιχνίδι αγαπητό. Ειδικά το διπλό, είναι πιο εθιστικό. Γενικά, θα ήταν μια καλή αγορά για όλους τους φίλους της Amiga, μικρούς και μεγάλους, προπαντός όμως για τους φίλους της σειράς.

Του Κώστα Γιαγιά

ΕΙΔΟΣ	ARCADE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ALTERNATIVE SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Δύσκολα θα το βαρεθείτε.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: dusan.

Το μεγαλύτερο υπέρ του arcade.
ΓΡΑΦΙΚΑ 82%

Τίποτα το ιδιαίτερο.
ΗΧΟΣ 60%

Η επιλογή για διπλό το ανεβάζει πολύ.
GAMEPLAY 73%

Μια πολύ καλή λύση για να ξεκουραστείτε από τα adventures και τους εξομοιωτές σας.
ΓΕΝΙΚΑ 75%

digitized by greekrcm.gr





Πρέπει να παραδεχτούμε ότι καιρό έχουμε να δούμε κάτι τέτοιο στην Amiga. Μάλλον, από την εποχή του Monkey Island II. Ενα adventure πολύ μεγάλο, με αίσθηση του χιούμορ, όμορφα γραφικά και αυτό το κλασικό user interface. Αλλά ας τα πάρουμε από την αρχή...

Ολη η ιστορία ξεκίνησε στη 12η επέτειο των γενεθλίων του Simon. Είχε πάρτι, όχι από τα συνηθισμένα της εποχής Techno/Rave, αλλά μία απλή και ήσυχη αγγλική "συγκέντρωση", με ζελέ, παγωτό και λίγες επιδείξεις από το μάγο Marvelo, ειδικό στις επιδείξεις ταχυδακτυλουργίας (τραβάει κουνέλια από το καπέλο του, ατελείωτα χρωματιστά μαντίλια από το στόμα του και τα συναφή). Ο μικρός Simon ευχαριστιόταν πολύ να δείχνει στους φίλους του πώς γίνονταν όλα τα τρικ, αλλά συχνά επενέβαινε ο πατέρας του, για να εμποδίσει το Marvelo το μάγο να γίνει ...Marvelo ο δολοφόνος. Εν πάση περιπτώσει, κάποια στιγμή έφτασε η ώρα να σβήσει τα κεράκια και να ευχηθεί. Και ο Simon ευχήθηκε να λάβει ένα ...GAME-BOY από τη γιαγιά του και να πέσει σε κάτι βαθύ και βρόμικο ο μεγάλος του αδερφός. Προς μεγάλη έκπληξή του, όμως, λίγη ώρα αργότερα χτυπά το κουδούνι της εξώπορτας. Οταν ανοίγει, βρίσκει ένα μικρό σκυλάκι σε όμορφο χαρτί περιτυλίγματος. Αφού ανεπιτυχώς προσπάθησε να το συνδέσει με το cartridge του Tetris, το οποίο πήρε από ένα φίλο του, τελικά πείστηκε ότι η επιθυμία του για GAME-BOY δεν είχε πραγματοποιηθεί.

Το μικρό σκυλάκι, που άκουγε στο όνομα Chippy, είχε ένα παράξενο βιβλίο στο στόμα του, το οποίο κανείς δεν μπορούσε να διαβάσει, ενώ οι γονείς του Simon, που δεν είχαν ιδέα για το παράξενο δώρο, δεν μπορούσαν να πουν στο μικρό ότι το σκυλάκι δεν ήταν για αυτόν. Ηταν όμως μια καλή λύση για την εκτόνωση του παιδικού σαδισμού, που κρύβουν όλα τα 12χρονα, οπότε το υιοθέτησαν και πέταξαν κάπου το βιβλίο, όπου τελικά ξεχάστηκε για καιρό... Ωσπου η Καλυψώ η μάγισσα φυλακίζεται από τον κακό μάγο Sordid και χρειάζεται βοήθεια. Εδώ αρχίζει και η ιστορία της περιπέτειάς μας.



Ο μικρός Simon μεταφέρεται σε ένα μαγικό κόσμο, όπου δεν υπάρχουν πιτσαρίες, και ντυμένος μάγος ξεκινά την εξερεύνησή του. Τα πρώτα τρία αντικείμενα που έχει επάνω του είναι ένας χάρτης, μία κάρτα και το γράμμα της Καλυψούς:

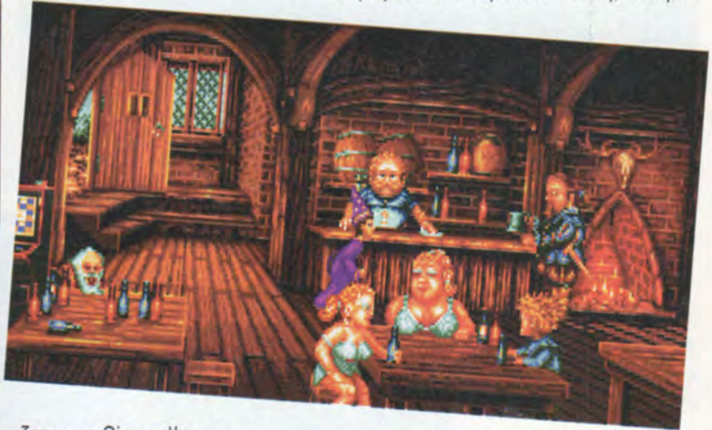
Αγαπητέ Simon,





digitized by greekrcm.gr







Είμαι στην ευχάριστη θέση να σου ανακοινώσω ότι επιλέχθηκες ανάμεσα από μια σειρά πολλών υποψήφιων μάγων, για να φέρεις σε πέρας μια επικίνδυνη αλλά συνάμα αξιόλογη αποστολή: να με σώσεις από τα χέρια του διαβολικού Sordid. Χρησιμοποίησε ελεύθερα το βιβλίο με τα ξόρκια μου και το σκυλί. Ανυπομονώ να σε δω.

Αγάπη και φιλιά, Καλυψώ,

Μεγάλη μάγισσα του χωριού.

ΥΓ1: Προτού χρησιμοποιήσεις τα ξόρκια, πρέπει να γίνεις μάγος, γι' αυτό βρες τους τέσσερις μάγους, που βρίσκονται στην τοπική ταβέρνα μεταμφιεσμένοι σε χωρικούς.

ΥΓ2: Η μαγική κάρτα και ο χάρτης θα σε βοηθήσουν. Ξεκινά λοιπόν από το σπίτι της Καλυψούς...

Η οθόνη, όπου παίζεται το Simon the Sorcerer, χωρίζεται σε τρία μέρη: το μενού με τα ρήματα, το χώρο του inventory και, τέλος, το μεγαλύτερο τμήμα της καλύπτεται από το χώρο της δράσης. Πάνω σε αυτόν κινείται το sprite του Simon, μαζί με το μικρό Chippy. Οι εντολές που περιλαμβάνονται είναι οι: Walk To, Talk To, Give, Move (σπρώχνει ή τραβάει το επιλεγμένο αντικείμενο), Look At, Use (με δύο αντικείμενα), Wear, Remove (το αντίθετο του προηγούμενου), Consume (φαγητό ή ποτό), Pick Up, Open και Close. Αν ο Simon αναφέρεται σε κάτι στην οθόνη, τότε προεπιλεγμένη είναι η εντολή Walk To, ενώ αν ασχολείται με το inventory, είναι η Look At. Δυστυχώς, δεν ενεργοποιείται αυτόματα μια σχετική εντολή με κάθε αντικείμενο, όπως έχουμε δει σε άλλα adventures, οπότε πρέπει πάντα να επιλέγεται από τον παίκτη.

Πάντως, ο εντοπισμός των αντικειμένων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν είναι πολύ απλός, αφού με την κίνηση του δείκτη επάνω τους, αναφέρεται το όνομά τους στην μπάρα των πληροφοριών. Αν και οι χειρισμοί γίνονται με το ποντίκι, βοήθεια υπάρχει και από το πληκτρολόγιο: με το M ενεργοποιείται/απενεργοποιείται η μουσική, ενώ με το S τα ηχητικά εφέ. Το F1 αυξάνει την ταχύτητα του κειμένου στην οθόνη, το F3 τη μειώνει, ενώ το F2 τη φέρνει στην προκαθορισμένη τιμή. Ιδιόμορφος είναι ο τρόπος που γίνονται τα Save, Load και Quit, αφού πρέπει ο Simon να χρησιμοποιήσει τη μαγική κάρτα που κουβαλάει μαζί του από την αρχή του παιχνιδιού. Για την εύκολη μετακίνηση από ένα σημείο σε άλλο, έχει περιληφθεί και χάρτης. Δεν είναι χάρτης κάθε μεμονωμένης περιοχής, αλλά ένα γενικό πλάνο του κόσμου πάνω στον οποίο έχει μεταφερθεί ο Simon. Αρχικά, ο χάρτης αυτός είναι άδειος, αλλά καθώς μεταφέρεται και εξερευνά άλλες τοποθεσίες, επάνω του τοποθετούνται και νέα σημεία ενδεικτικά του μέρους. Οσο ο ήρωας είναι ελεύθερος να κινείται, τότε από το





digitized by greekrcm.gr







χάρτη μπορεί αυτόματα να μεταφερθεί κάπου αλλού. Αυτό, όπως είναι φυσικό, δεν μπορεί να γίνει, αν είναι φυλακισμένος. Αν καλέσετε το χάρτη και αλλάξετε γνώμη, η πυξίδα είναι η ακύρωση... Το Simon the Sorcerer αποτελείται από 9 δισκέτες, οι οποίες όμως είναι αρκετά καλοσχεδιασμένες, έτσι ώστε να απαιτούνται σχεδόν οι ελάχιστες εναλλαγές, ειδικά αν κάποιος έχει δύο drives. Επίσης, φορτώνει αρκετά γρήγορα, οπότε δεν γίνεται και πολύ εκνευριστικό από floppies. Οπως πάντα, όμως, αυτά τα "πράγματα" έχουν φτιαχτεί για να παίζονται από σκληρό δίσκο. Μάλιστα, το Simon παρουσιάζει άλλη μια αξιοπρόσεκτη ιδιότητα: ακόμα και με 6 MB RAM χρησιμοποιεί σχεδόν όλη τη μνήμη ως buffer, προκειμένου για να αποφύγει το φόρτωμα.

Το user interface είναι κατανοητό, όμως δεν υπάρχει η ευκολία που προαναφέραμε, η οποία θα έκανε την εξέλιξη πιο γρήγορη. Ομως, το σημείο που σε κερδίζει είναι τα γραφικά του, τα οποία είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει μέχρι τώρα. Αν και όχι σε 256 χρώματα, όπως έχουν συνηθίσει οι PC users (και αυτό έχει και τα υπέρ και τα κατά του), δεν παρουσιάζουν έλλειψη αποχρώσεων και φαίνεται ότι έχει δοθεί τεράστια προσοχή στη μεταφορά τους από την έκδοση για συμβατό (φαντάζομαι ότι αυτή είναι η διαδικασία). Από την άλλη μεριά, είναι πάρα πολλά, αφού είναι μεγάλη και η έκταση που καταλαμβάνει ο χάρτης του παιχνιδιού, με διάφορους πολύ ευχάριστους χρωματισμούς, όμως καλύτερη ένδειξη για αυτό αποτελούν οι εικόνες που παραθέτουμε...

Ο ήχος είναι καλός και περιλαμβάνει εφέ και μουσική. Και αν τα βαρεθείτε, μπορείτε να τα ξεφορτωθείτε. Μεγάλη σημασία έχει δοθεί από τους προγραμματιστές στο χιούμορ που διακρίνει το παιχνίδι και δεν είχαν και άδικο. Φαίνεται και μέσα από animations που δημιουργήθηκαν ειδικά για αυτό το σκοπό, αλλά πολύ περισσότερο μέσα από τους διαλόγους του. Ετσι, για παράδειγμα, όταν βρεις τους τρεις μάγους, οι οποίοι δεν το παραδέχονται ότι είναι αυτοί (αν και το ξέρεις, έχεις πολλές ενδείξεις), η πρόταση που τους πείθει ότι τους αναγνώρισες είναι ότι: Οταν μετακινείς τον pointer του mouse πάνω από αυτούς, σου λέει: Μάγοι! Και φυσικά, πολλά άλλα...

Ατμοσφαιρικό παιχνίδι, πολύ καλά γραφικά, μεγάλη υπόθεση, χιούμορ... ε, τι άλλο θέλετε για να σας πείσουμε ότι αξίζει; Απλώς, μπορούμε να αναφέρουμε ότι είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει στην Amiga.

ΜΕΡΙΚΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Δεν το έχουμε προχωρήσει μέχρι το τέλος ακόμα, αλλά φανταζόμαστε ότι σας ενδιαφέρει να σας δώσουμε μια αρχική βοήθεια... Ο Simon ξεκινά στο σπίτι της μάγισσας Καλυψούς, η οποία έχει απαχθεί από τον κακό μάγο Sordid. Πρέπει να την ελευθερώσετε, για να σας στείλει πίσω στον κόσμο σας.

Πάρτε το μαγνήτη από το ψυγείο και το





digitized by greekrcm.gr







ψαλίδι που βρίσκεται μέσα στο συρτάρι και βγείτε έξω. Κατευθυνθείτε προς το σιδηρουργείο, από όπου πρέπει να πάρετε το σχοινί και το γλωσσίδι της καμπάνας. Τώρα, χρησιμοποιήστε το σχοινί με το μαγνήτη, για να φτιάξετε ένα αντικείμενο. Πηγαίνετε στην κατοικία του δρυίδη (απέξω, υπάρχει ένα κάρο και μια σκάλα) και πάρτε τη σκάλα. Τώρα, μπείτε μέσα και πάρτε την "Κρύα θεραπείς" που βρίσκεται πάνω στο τραπέζι και την κανάτα με τα δείγματα που βρίσκεται κοντά στην κόκκινη και την μπλε κανάτα. Φύγετε και βρείτε το πανδοχείο "Ο πιωμένος δρυίδης". Μπείτε και πάρτε το κουτί με τα σπίρτα, το οποίο θα βρείτε πάνω στο μηχάνημα. Χρησιμοποιήστε το ψαλίδι στο ξωτικό που κοιμάται βαριά. Είναι σε κωματώδη κατάσταση από το μεθύσι και έτσι δεν θα καταλάβει τίποτε, καθώς του κόβετε τα γένια. Αμέσως μετά στο χωριό και μετά έξω προς το δάσος. Εκεί, ακολουθείτε την εξής διαδρομή: δεξιά-κάτω-δεξιά-(βρίσκετε ένα πεσμένο δένδρο)-δεξιά και, στον κορμό που υπάρχει εκεί, πιάνετε συζήτηση με μερικά σκουληκάκια, τα οποία κατοικούν σε αυτόν. Πηγαίνετε κάτω και μετά αριστερά και βρίσκετε το σπίτι των μαγισσών. Χρησιμοποιείτε το μαγκανοπήγαδο και παίρνετε τον κουβά με το νερό που εμφανίζεται.

Αμέσως μετά, πηγαίνετε δεξιά, μέχρι να συναντήσετε ένα ξωτικό και τις δύο κατσίκες που συζητούν για το πέρασμα από τη γέφυρα που φυλά αυτό. Γυρίζετε στο χωριό (από το χάρτη) και εμφανίζεστε μπροστά στο μαγαζί. Φεύγετε (αριστερή έξοδος) και, στη συνέχεια, ακολουθείτε τη διαδρομή: δεξιά, πάνω, δεξιά, όπου συναντάτε τη σοφή κουκουβάγια. Μιλήστε του και μόλις πέσει το φτερό, αρπάξτε το και φύγετε. Αργότερα, μπορείτε να γυρίσετε ξανά για μερικά hints. Από εδώ πάτε αριστερά και μετά κάτω. Εντοπίστε το ηλίθιο τεράστιο πλάσμα, το οποίο κάθεται και κλαίει για το αγκάθι στο πόδι του, και βοηθήστε το να το βγάλει. Αυτό σας δίνει, ως ένδειξη της ευγνωμοσύνης του, μια σφυρίχτρα, ώστε, όποτε τον χρειαστείτε, να τον καλέσετε. Γυρίστε τώρα μέσω του χάρτη στο γεφύρι με το ξωτικό και μιλήστε του για το πρόβλημά του. Του μιλάτε συνεχώς, μέχρι που κάποια στιγμή παίρνει τη σφυρίχτρα και τη δοκιμάζει. Εμφανίζεται ο τύπος που βοηθήσατε λίγο πριν και τηρεί την υπόσχεσή του, στέλνοντας το ξωτικό στο κενό. Περνάτε το γεφύρι, αφού πάρετε το πλακάτ της απεργίας του ξωτικού, και περιμένετε πλήρη λύση σε επόμενο τεύχος, αν δεν τα καταφέρετε μόνοι σας...

Του Γ. Κακαλέτρη

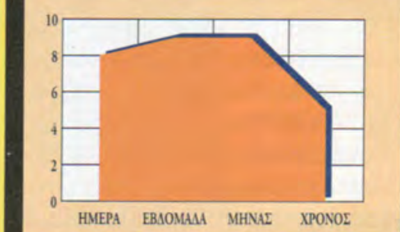
ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Υπέροχα γραφικά και φαίνεται αρκετά μεγάλο. Ελπίζω στα αμέσως επόμενα τεύχη να έχουμε ολόκληρη τη λύση του...

ΟΥΜΠΕΡΤΟ ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ

ΕΙΔΟΣ	**Adventure**
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	**ADVENTURE SOFT**

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ενα αρκετά καλό adventure που θα κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον σας.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Από τα καλύτερα στο είδος του.	**ΓΡΑΦΙΚΑ**	**95%**
Δεν είναι το δυνατό σημείο του, αλλά στέκεται καλά.	**ΗΧΟΣ**	**80%**
Πολλές οθόνες, χιούμορ και όχι μεγάλες καθυστερήσεις στο φόρτωμα, ώστε να εκνευρίζεται ο παίκτης.	**GAMEPLAY**	**95%**
Εμένα προσωπικά, μου αρέσουν πολύ τα adventures αυτού του στιλ...	**ΓΕΝΙΚΑ**	**94%**

digitized by greekrcm.gr

Kingmaker





Το 1453 η Αγγλία είναι ανάστατη από τις συνέπειες της αρνητικής έκβασης του "Εκατονταετούς πολέμου" με τη γειτονική της Γαλλία. Ο βασιλιάς Henry IV of Lancaster κατηγορείται για την κατάσταση και η αντιπολίτευση βρίσκει ισχυρό υποστηρικτή στο πρόσωπο του Richard of York, έναν από τους κληρονόμους του στέμματος, αφού ο βασιλιάς δεν έχει απογόνους. Και είναι αυτή τη στιγμή, που έρχεται ο πρώτος του γιος για να διαλύσει τις ελπίδες των επίδοξων διαδόχων για τη στέψη. Οταν οι ευγενείς του Lancaster ζητούν από το Richard of York να δείξει την αφοσίωσή του στο στέμμα, οι ομώνυμοι της York θεωρούν την κίνηση ταπεινωτική και αρχίζει η εμφύλια διαμάχη που συντάραξε την Αγγλία... Κάπου εδώ εμφανίζεται και ο παίκτης στο παιχνίδι KingMaker της US Gold. Στόχος αυτού, όπως και των αντιπάλων του, είναι να ανεβάσει το διάδοχο που υποστηρίζει στο θρόνο της Αγγλίας. Η ιστορία έχει εμπλουτιστεί με ...πολλούς διαδόχους, ώστε να "χωράει" πλήθος αντιπάλων και να προσφέρει κάποια πολυπλοκότητα στο gameplay. Το παιχνίδι εξελίσσεται πάνω σε ένα λεπτομερή χάρτη της Αγγλίας, χωρισμένο σε μικρές περιοχές, μέσω φυσικών ή τεχνητών συνόρων. Ολες οι περιοχές δεν είναι ίδιες μεταξύ τους ούτε ως προς το θέμα μεγέθους/σχήματος, αλλά ούτε ως προς τα άλλα χαρακτηριστικά τους. Πάνω στο χάρτη σχεδιάζονται ακόμα οι πόλεις και τα φρούρια, ενώ με μικρά εικονίδια (στιλ Civilization) φαίνονται οι ευγενείς και οι κληρονόμοι. Ο παίκτης ελέγχει μια μερίδα των ευγενών της Αγγλίας με τους οποίους κινείται, επιτίθεται και πολιορκεί. Οι αντίπαλοι παίζουν ένας ένας με τη σειρά. Κάθε μονάδα έχει δυνατότητα μέχρι 5 κινήσεων σε κάθε σειρά, μπορεί όμως να κάνει και λιγότερες. Μόλις όλοι οι αντίπαλοι τελειώσουν τις κινήσεις τους, γίνονται οι μάχες και ούτω καθεξής.

Οι ευγενείς, καθένας από τους οποίους συμβολίζεται με το οικόσημό του, είναι η πολεμική μονάδα του KingMaker. Καθένας μπορεί να έχει υπό την κατοχή του κάποιο στρατό, ο οποίος μπορεί να αλλάζει ανάλογα με διάφορες παραμέτρους και συμβάντα. Στην αρχή του παιχνιδιού, οι περισσότεροι ξεκινούν από το κάστρο/έδρα τους με το δικό τους μόνιμο στρατό. Στην πορεία μπορούν να πάρουν κάποιους τίτλους ή υπηρεσίες, που αυξάνουν τη δύναμή τους. Μικρές ομάδες στρατιωτών, τοξοτών κ.λπ. μπορούν να τους δοθούν από τον παίκτη, ώστε να τους ενισχύσουν σε διάφορες δύσκολες καταστάσεις. Οι "τίτλοι" και οι "υπηρεσίες" που προαναφέραμε είναι δύο στοιχεία του KingMaker, τα οποία προσφέρονται από τον παίκτη στους ευγενείς του. Κάποιοι τίτλοι είναι διαθέσιμοι από την αρχή και αναφέρονται σε συγκεκριμένες περιοχές







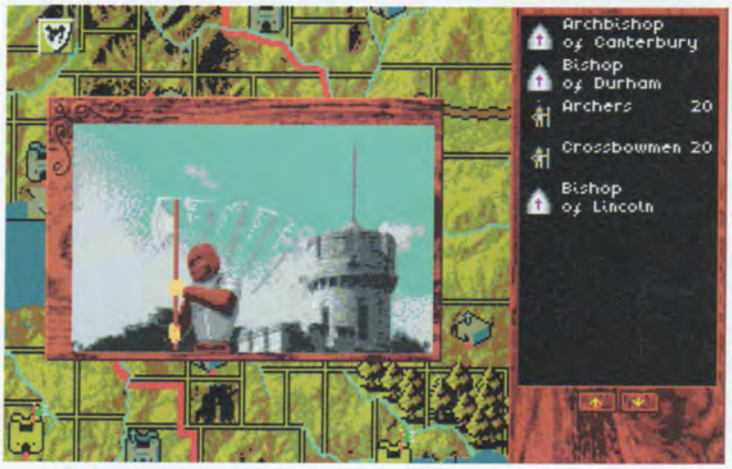
digitized by greekrcm.gr

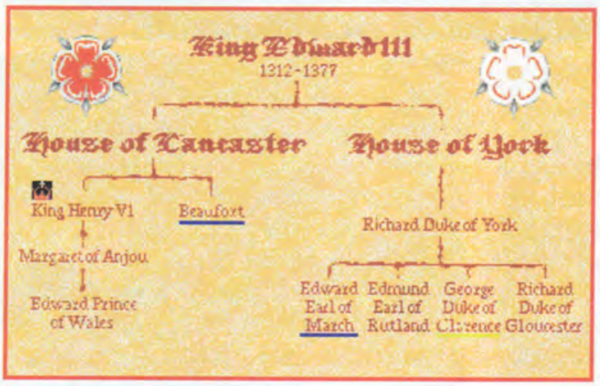


του χάρτη. Μπορούν να δοθούν ένας σε κάθε ευγενή που δεν έχει. Οι συνέπειες είναι: επιπλέον ισχύς σε αυτόν τον ευγενή και δυνατότητα να του δοθεί "υπηρεσία". Οι υπηρεσίες, που όπως καταλάβατε μπορούν να δίνονται μόνο από μία σε όποιον ευγενή έχει τίτλο, είναι κάτι σαν τους τίτλους. Ομως, παρέχουν επιπλέον 50 μόνιμους στρατιώτες στον ευγενή, όπου και αν είναι, και 200 ακόμα στην περιοχή που αναφέρονται. Αυτός ο τελευταίος είναι και ο λόγος για τον οποίο πρέπει κανείς να δίνει τις "υπηρεσίες" σε ευγενείς που εδρεύουν κοντά στην αναφερόμενη περιοχή. Οι επίσκοποι και οι αρχιεπίσκοποι αποτελούν ένα ακόμα απαραίτητο στοιχείο για την επίτευξη του τελικού σκοπού του παίκτη. Αυτό συμβαίνει για δύο λόγους. Ο πρώτος είναι ότι για να γίνει η στέψη πρέπει να έχει κανείς υπό την κατοχή του έναν αρχιεπίσκοπο και δύο απλούς επισκόπους. Ο δεύτερος σχετίζεται με τη βοήθεια, την οποία προσφέρουν οι κληρικοί στην περιοχή όπου εδρεύουν. Αν έχουν στρατό υπό την κατοχή τους, τον προσθέτουν στις δυνάμεις του αντίστοιχου ευγενή. Οι κληρικοί εδρεύουν μόνο σε πόλεις που έχουν καθεδρικό ναό και μπορούν να "δοθούν" στους ευγενείς.

Οι πόλεις και τα κάστρα αποτελούν πολύ συχνά το σημείο τριβής μεταξύ των αντιπάλων. Υπάρχουν πόλεις οχυρωμένες, ανοχύρωτες, με λιμάνια και ναούς. Καθετί από τα παραπάνω παρέχει κάποια επιπλέον χαρακτηριστικά στην πόλη. Ετσι, για παράδειγμα, μία ανοχύρωτη πόλη δεν μπορεί ποτέ να περιέλθει υπό την κατοχή ενός διεκδικητή. Από την άλλη, οι οχυρωμένες έχουν 200 στρατιώτες ως μόνιμη φρουρά, προκειμένου να αντισταθούν σε πολιορκίες, ενώ μπορούν να στεγάσουν μέχρι και 400 έκτακτους. Αν μία πόλη είναι οχυρωμένη, ή έστω και ουδέτερη, πρέπει να πολιορκηθεί. Αντιθέτως, στις φιλικές πόλεις, οι οποίες σημειώνονται με μια πράσινη σημαία στο εικονίδιο που τις περιγράφει, μπορεί κανείς να μπει οποτεδήποτε. Οι ναοί, όπως προαναφέραμε, είναι άμεσα συνδεδεμένοι με τους κληρικούς και σημαίνουν επιπλέον δύναμη. Τα λιμάνια, όπου υπάρχουν, δίνουν τη δυνατότητα επιβίβασης/αποβίβασης επιβατών από τα πλοία. Τα κάστρα ανήκουν σε ευγενείς και έχουν μόνιμες φρουρές 100 ατόμων, οι οποίες προστίθενται στις δυνάμεις του αντιπάλου, όταν καταλαμβάνει το κτίσμα. Μπορούν να στεγάσουν επιπλέον 300 φαντάρους.

Αναφέραμε παραπάνω ότι υπάρχουν και πλοία. Αυτά χρησιμεύουν ως μεταφορικό μέσο των στρατευμάτων και μπορούν να προσαράζουν στις πόλεις/λιμάνια. Κάθε φορά έχουν 5 κινήσεις, ενώ καθένα χαρακτηρίζεται από τη χωρητικότητά του, την οποία δεν μπορεί να υπερβεί.





ΚΙΝΗΣΕΙΣ/ ΜΑΧΕΣ

Οπως επισημάναμε, η κάθε μονάδα έχει 5 κινήσεις κάθε φορά. Αυτές μπορούν να μην ολοκληρωθούν, αν τις διακόψουμε με το πάτημα του SPACE BAR. Οι υπολειπόμενες κινήσεις φαίνονται κάθε φορά πάνω στο εικονίδιο της μονάδας, ενώ ο δείκτης του ποντικιού δείχνει ανά πάσα στιγμή μέχρι πού μπορεί να φτάσει. Οι πολιορκίες και οι μάχες γίνονται με την κίνηση της μονάδας επάνω στο αντίπαλο εικονίδιο, όμως το γεγονός δεν εξελίσσεται μέχρι να ολοκληρωθούν οι κινήσεις όλων των αντιπάλων. Σε περίπτωση μάχης, αφού αναφερθεί πρώτα από τον υπολογιστή η ισχύς των στρατευμάτων, ακολουθούν τρεις επιλογές: επίθεση, υποχώρηση και "χειροκίνητη μάχη". Οι δύο πρώτες έχουν σαφές αποτέλεσμα. Η τρίτη, η οποία μπορεί συνήθως να αποφευχθεί, φέρνει τον παίκτη στο πεδίο της μάχης να κάνει μόνος του τους πολεμικούς ελιγμούς του. Ανάλογα με το αποτέλεσμα μιας αντιπαράθεσης, δίνεται η δυνατότητα εκτέλεσης και απελευθέρωσης

digitized by greekrcm.gr





των αιχμαλώτων. Επίσης, μπορεί κάποιος να ζητήσει λύτρα: δείχνει στον αντίπαλο τι ζητά και αυτός θα του ανακοινώσει την απόφασή του. Στις πολιορκίες, τα πράγματα είναι παρόμοια. Ο στρατός που υπάρχει μέσα στην πόλη προστίθεται στην αμυντική της δύναμη, κάνοντας τα πράγματα πολύ δύσκολα για τον κατακτητή. Μία ακόμα κίνηση είναι η συνένωση των δυνάμεων δύο ευγενών για αύξηση της ισχύος τους και γίνεται με την κίνηση του ενός πάνω στο άλλο.

ΟΙ ΔΙΑΔΟΧΟΙ

Οπως έχουμε επισημάνει ξανά, στόχος του παίκτη είναι να μείνει έως το τέλος του παιχνιδιού, έχοντας υπό την κυριαρχία του τον τελευταίο κληρονόμο του στέμματος, τον οποίο πρέπει να κάνει βασιλιά. Οι διάδοχοι αυτοί φαίνονται πάνω στο χάρτη με εικονίδια που ως σύμβολο έχουν το στέμμα. Για να αποκτήσει κάποιος την κυριαρχία τους, εντοπίζει την περιοχή τους και τους επιτίθεται με δύναμη μεγαλύτερη από αυτή που έχουν. Υπάρχουν περισσότεροι του ενός διάδοχοι, αλλά μόνον ένας πρέπει να επιζήσει στο τέλος. Γι' αυτό το λόγο, πρέπει οι υπόλοιποι να εκτελούνται. Γενικά, κάθε παίκτης μπορεί να έχει υπό την κυριαρχία του ένα μόνο διάδοχο. Για μικρά χρονικά διαστήματα (2 turns), μπορεί να υπερβαίνει αυτό το μέγεθος, όμως αμέσως μετά πρέπει να εκτελέσει τους επιπλέον.

USER INTERFACE

Το user interface του KingMaker μπορεί να μην εντυπωσιάζει, έχει όμως τα πάντα για να κριθεί κάτι παραπάνω από ικανοποιητικό. Η κύρια οθόνη του παιχνιδιού είναι χωρισμένη σε τρία μέρη: τον κυρίως χάρτη, τη σμίκρυνσή του και το μενού με τα κουμπιά λειτουργιών. Πάνω στο μεγάλο χάρτη (ο οποίος μπορεί να απεικονίζεται μερικές φορές και σε μία ενδιάμεση σμίκρυνση) εξελίσσεται όλη η δράση. Ο χειρισμός των μονάδων γίνεται με το ποντίκι, χρησιμοποιώντας το αριστερό πλήκτρο στον προορισμό τους, ενώ με το δεξί πλήκτρο του ζητούνται πληροφορίες για διάφορα αντικείμενα (πλοία, ευγενείς, πόλεις, διαδόχους κ.λπ.).

Πολύ βολική είναι η δυνατότητα REVIEW σε δυνάμεις και διαδόχους. Επιλέγεται το θέμα που θέλει ο παίκτης και, στη συνέχεια, επιδεικνύονται στο χάρτη όλα ως σχετικά εικονίδια. Ετσι, μπορεί κάποιος να εντοπίσει τους επιζώντες ακόμα διαδόχους και να καθορίσει τις κινήσεις του. Στο θέμα των διαδόχων βοηθάει αρκετά και το γενεαλογικό τους δέντρο, πάνω στο οποίο σημειώνονται οι νεκροί και όσοι βρίσκονται υπό κατοχή άλλων.

Μια ακόμα λειτουργία είναι αυτή της επισκόπησης στρατευμάτων και, γενικά, στοιχείων του παιχνιδιού, όπως διαθέσιμοι τίτλοι, υπηρεσίες, πόλεις κ.λπ. Πολύ χρήσιμη είναι και η λειτουργία του Auto Help, η οποία λύνει τα χέρια του παίκτη στα πρώτα του βήματα.





digitized by greekrcm.gr





ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Οποιος θυμάται το Hannibal, θα διαπιστώσει αρκετές ομοιότητες στο στήσιμο του KingMaker, όμως οι βελτιώσεις είναι τεράστιες, κάνοντας το δεύτερο να μπορεί να σταθεί άξια ως ένα πολύ καλό στρατηγικό παιχνίδι.

Γραφικά υπάρχουν πολλά, αλλά συνήθως μικρού μεγέθους, τα οποία δίνουν την έκβαση των μαχών κ.λπ. Τα περισσότερα είναι ψηφιοποιημένα, με αποτέλεσμα να μη φαίνονται πολύ καθαρά στα λίγα χρώματα που τους αφιερώνονται. Είναι όμως αρκετά περιγραφικά (γκρεμίσματα κ.λπ.) και προπαντός πολλά. Γραφικά έχουμε και στις μάχες που δεν γίνονται αυτόματα. Ο χάρτης, αν και χωρίς ιδιαίτερα πολλά χρώματα, είναι μεγάλος και πολύ λεπτομερής. Θυμίζει χάρτη επιτραπέζιου (και μάλλον είναι...). Ηχος δεν υπάρχει σε αφθονία, αφού στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού επικρατεί... ησυχία. Ομως, υπάρχουν samples σε μάχες και συμβάντα, τα οποία δημιουργούν κάποια ατμόσφαιρα. Ο αριθμός των αντίπαλων φατριών κυμαίνεται από 2 έως 6 (ένας είναι ο παίκτης). Οσο περισσότεροι αντίπαλοι υπάρχουν, τόσο πιο δύσκολα είναι τα πράγματα και πιο αργή γίνεται η εξέλιξη του παιχνιδιού, αφού πρέπει να παίξουν όλοι...

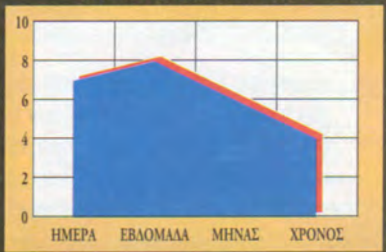
Εκτός των λογικών κινήσεων των παικτών, υπάρχουν μια σειρά από happenings που εμπλουτίζουν το gameplay. Για παράδειγμα, αναφέρουμε πειρατείες, επαναστάσεις, κακοκαιρίες και διάφορες συμφορές. Μάλιστα, τα δύο τελευταία ρυθμίζονται από τον παίκτη κατά βούληση. Το σχετικά καλό user interface είναι ένα ακόμα θετικό στοιχείο. Αν και η ανάγκη για σκληρό δίσκο δεν είναι πολύ μεγάλη (1 δισκέτα καταλαμβάνει το κυρίως μέρος του παιχνιδιού), υπάρχει η απαίτηση για γρήγορο υπολογιστή, αφού καθυστερεί αρκετά να σκεφτεί τις κινήσεις του, ειδικά με περισσότερους από 2 αντιπάλους. Πρόκειται για ένα πολύ αξιόλογο παιχνίδι, το οποίο πρέπει να δουν οι φίλοι του είδους...

Του Γ. Κακαλέτρη



ΕΙΔΟΣ	Strategy
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	US GOLD

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ξεκινάς χωρίς δυσκολία, όμως στην πορεία ανακαλύπτεις ότι παίρνει καιρό για να επιβληθείς.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Καλοσχεδιασμένος χάρτης και πολλά στατικά γραφικά, λίγη όμως κίνηση.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	75%
Υπάρχουν κενά ...ησυχίας, όμως πετυχαίνει το σκοπό του.	
ΗΧΟΣ	65%
Ενδιαφέρον και μεγάλο με πολλά happenings.	
GAMEPLAY	85%
Δεν έχει και πολλές ελλείψεις για να γίνει top hit...	
ΓΕΝΙΚΑ	80%

digitized by greekrcm.gr

Tornado





Ένας ακόμα flight simulator, από τους πολλούς που μας βομβαρδίζουν τον τελευταίο καιρό. Αυτή τη φορά, αντικείμενο αναφοράς είναι το Tornado και εταιρία κατασκευής του δεν είναι η Microprose! Γενικά, ακολουθεί το standard που έχει τεθεί σήμερα στους flight simulators: παράμετροι, αποστολή, εξοπλισμός, μάχη, καταγραφή αποτελεσμάτων. Εκεί όπου διαφοροποιούνται μεταξύ τους είναι στο επίπεδο της ρεαλιστικότητας, της κίνησης και της εξομοίωσης. Μια σειρά από παραμέτρους καθορίζουν, ως συνήθως, τη συμπεριφορά του Tornado. Κύριος στόχος τους είναι η ρύθμιση των γραφικών, ώστε να επιτυγχάνονται αποδεκτή ταχύτητα και ομαλότητα στην κίνηση. Αυτό γίνεται με την επιλογή των επιφανειών των αντικειμένων και του μεγέθους του οπτικού πεδίου. Επιπλέον, επιλέγεται ο ήχος, η μονάδα χειρισμού κ.λπ. Μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει το πληκτρολόγιο και ψηφιακό ή αναλογικό joystick.

Στο αρχικό μενού, μπορεί να βρει κάποιος την επιλογή επίδειξης (DEMO), μιας γρήγορης πτήσης (QuickStart), κανονικής πτήσης, καθώς και ένα μικρότερο μενού, το οποίο οδηγεί στις παραμέτρους, στο αρχείο του πιλότου και στις εξερευνήσεις. Αυτό το τελευταίο επιτρέπει στον παίκτη να ρίξει μια ματιά στον τεράστιο χάρτη του Tornado. Πάνω σε αυτόν σχεδιάζεται η διαμόρφωση του εδάφους και όλες οι τεχνητές κατασκευές (δρόμοι, γέφυρες, αεροδρόμια κ.λπ.). Υπάρχουν πολλά επίπεδα zoom, όμως αυτό που ξαφνιάζει είναι ότι μπορεί κάποιος (με το πάτημα του SPACE) να ...ρίξει μια ματιά και στην πραγματική μορφή της γύρω περιοχής. Μάλιστα, μπορεί να κινηθεί κανονικά μέσα στο χώρο όπου εξελίσσονται οι μάχες και να μελετήσει τα διάφορα σημεία. Με CTRL-Q τελειώνει η εξερεύνηση. Μπαίνοντας στο επόμενο μέρος του Tornado (FLIGHT), ο παίκτης έρχεται αντιμέτωπος με ένα νέο μενού: Simulator, Training, Combat. Το πρώτο αφορά σε μικρές δοκιμές που ανατίθενται στον πιλότο, με ελεγχόμενες παραμέτρους (καύσιμα, όπλα, χρόνος κ.λπ.), το δεύτερο είναι ελεύθερη εκπαίδευση, ενώ το τρίτο οδηγεί στο κυρίως και πιο ενδιαφέρον μέρος του παιχνιδιού. Υπάρχουν τρεις τρόποι για να παιχτεί το Tornado:

i. ως "διπλό", με σειριακή σύνδεση μεταξύ δύο υπολογιστών, ii. με μεμονωμένες αποστολές, iii. τέλος, με "εκστρατείες", όπου δίνονται με τη σειρά αποστολές άμεσα συνδεόμενες μεταξύ τους. Η επιτυχία μιας αποστολής μειώνει τις δυσκολίες μιας άλλης. Υπάρχουν τρία πεδία πολέμου και καθένα από αυτά έχει 14 αποστολές με διάφορους στόχους.

Πριν από μία πτήση επιλέγεται η αποστολή και δίνεται περίληψή της. Αμέσως μετά, ακολουθεί ο χάρτης της περιοχής (μέρος του αρχικού μεγάλου χάρτη), στον οποίο εμφανίζεται ένα ρυθμιζόμενο υπόμνημα, ώστε ο παίκτης να μελετήσει καλά τις συνθήκες της πτήσης. (Υπάρχει και μετεωρολογικό δελτίο.) Επόμενο βήμα είναι ο εξοπλισμός του αεροσκάφους με τα απαραίτητα για την αποστολή όπλα, ο οποίος γίνεται με έναν παραστατικότατο τρόπο και, τέλος, η απογείωση... Οι







digitized by greekrcm.gr

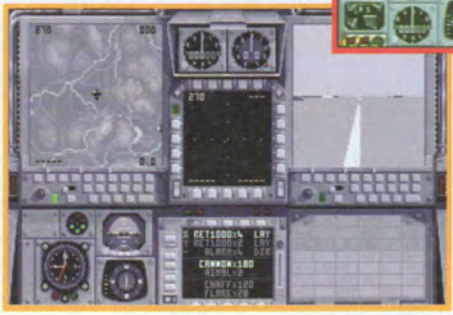






μηχανές δουλεύουν στο full και το τροχόφρενο απελευθερώνεται. Σε λίγο, βρισκόμαστε στον αέρα, με ή χωρίς συνοδεία.

Εδώ τα πράγματα δεν είναι και πάρα πολύ ευχάριστα. Και δεν αναφέρομαι στο θέμα των αντιπάλων, αλλά κυρίως στην κίνηση, η οποία με όλα τα textures στο off δεν κατάφερε να γίνει συνεχώς ομαλή, ούτε σε A40 00/030! Μη σας απογοητεύει όμως αυτό το γεγονός, αφού το Tornado, αν αφαιρέσετε όλα τα "περιττά", παίζεται σχετικά ευχάριστα σε μικρότερα μοντέλα. Ομως, για να πούμε και "του στραβού το δίκιο", όταν μπαίνουν στο on όλα τα flags και το μέγιστο οπτικό πεδίο (υποφερτό σε A1200 με FAST RAM), παρέχεται πολύ καλή αίσθηση του χώρου. Τα βουνά δεν είναι απλές πυραμίδες, αλλά έχει δοθεί μια μικρή προσοχή, ώστε να φαίνονται οροσειρές. Στο έδαφος υπάρχουν αρκετά ενδιαφέροντα graphics: γέφυρες, αεροδρόμια κ.λπ. Δίνεται σε κάποιον η ευκαιρία να τα εξετάσει από κοντά μέσω της εξερεύνησης και να διαπιστώσει ότι είναι πολύ καλοσχεδιασμένα και, τελικά, δικαιολογούν τη σχετική δυσκινησία του Tornado.



Κάτι που δεν μου άρεσε, όμως, ήταν η αίσθηση της περιστροφής, όπου φαίνεται να γίνεται μια μικρή παραμόρφωση του χώρου (συναντάται και αλλού). Αντιθέτως, πολύ καλό είναι το εφέ του "τρεμουλιάσματος" της οθόνης σε διάφορες καταστάσεις, που μεταδίδει άμεσα την ένταση στον παίκτη. Καλή ιδέα και η database, με όλα τα ιπτάμενα και τα επίγεια οχήματα που παίρνουν μέρος στο Tornado. Μάλιστα, εκτός από τη 3D απεικόνισή τους, υπάρχει και digitized εικόνα τους.

Του Γ. Κακαλέτρη

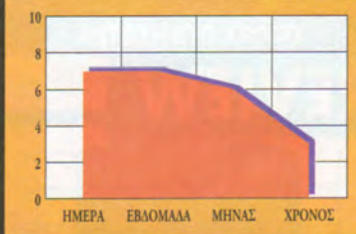


ΜΕΡΙΚΑ ΧΡΗΣΙΜΑ ΠΛΗΚΤΡΑ

=,- Ισχύς μηχανών
B Φρένο τροχών
F1-F4 Εξωτερικές όψεις
F5/SHIFT-F5 Αλλες μονάδες
CTRL-Q Εξοδος από χάρτη (σε EXPLORE) και simulator
R Δείχνει την εμβέλεια στην οθόνη
D Ενδειξη οθόνης
M Χάρτης
G Εξοπλισμός προσγείωσης
H Χρώμα ένδειξης
F/C Flares/Chaff
0-9 Options
<,> Zoom In/Out οθόνης
7 αριθμ. Cockpit
9 αριθμ. Το κάτω μέρος του Cockpit
1,3 αριθμ. Πλαϊνές όψεις
[,] Χειρισμός οθονών στο κάτω μέρος του Cockpit
;,' Επιλογή όπλων

ΕΙΔΟΣ	Flight Simulator
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Digital Integration

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Οι αρκετές αποστολές διατηρούν ικανοποιητικά το ενδιαφέρον, ενώ τυχεροί είναι οι κάτοχοι 2 Amiga!

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Πολύ καλοσχεδιασμένα, τελικά όμως δεν τα καταφέρνει πολύ καλά στην κίνησή τους.
ΓΡΑΦΙΚΑ 80%

Εφέ από το περιβάλλον, βλήματα και μουσική. Αρκετός...
ΗΧΟΣ 75%

Πολλές ενδιαφέρουσες αποστολές, μεγάλος χάρτης και πολύ καλός χειρισμός.
GAMEPLAY 80%

Αν έχετε γρήγορο υπολογιστή και σκληρό δίσκο, μπορείτε να απολαύσετε τα θετικά του στοιχεία.
ΓΕΝΙΚΑ 79%

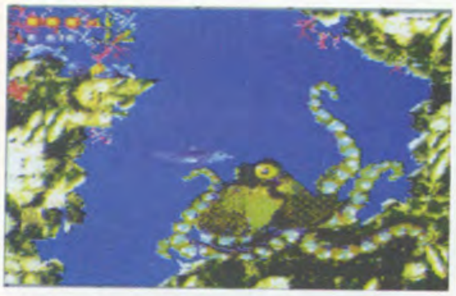
digitized by greekrcm.gr

REVIEW

GAMEGEAR

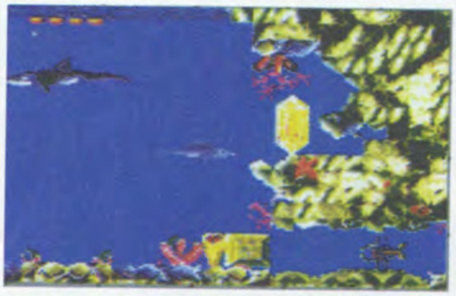


ECCO THE DOLPHIN



Για τον Ecco (εσάς), το νεαρό δελφίνι, η ζωή είναι μια αδιάκοπη περιπέτεια. Ζει σε έναν απέραντο ωκεανό, όπου μοναδικός τρόπος διασκέδασης για ένα μικρό δελφίνι είναι τα κύματα του ωκεανού και τα υπόλοιπα ψάρια. Ο Ecco, όμως, όπως αναφέραμε, είναι δελφίνι και ξέρει πως δεν μπορεί να ζει συνέχεια στα βάθη της θάλασσας, γιατί πρέπει να αναπνέει. Ετσι, θα τον δείτε πολλές φορές να τρέχει στον αφρό της θάλασσας και να κάνει τέτοια άλματα, ώστε μερικές φορές πιστεύεις ότι θα πετάξει.

Κάποια μέρα, ξέσπασε ένας τρομερός και περίεργος τυφώνας, με αποτέλεσμα να διαταράξει την ήσυχη ζωή του ωκεανού. Ο Ecco έχασε τους γονείς του, τους φίλους του και έμεινε μόνος του. Πρέπει να ψάξει να τους βρει και να επαναφέρει τη γαλήνη στο μέρος όπου ζει. Αυτός είναι και ο σκοπός σας σε αυτό το μάλλον πρωτότυπο παιχνίδι. Τα γραφικά των sprites είναι προσεγμένα, με σωστούς χρωματισμούς και καλό animation. Θα σας συμβουλεύαμε, προτού αρχίσει το παιχνίδι, να παρακολουθήσετε με μεγάλη προσοχή το demo που υπάρχει. Ετσι, θα



μπορέσετε να δείτε πώς πηδάει ο Ecco, πώς επιτίθεται, πώς χρησιμοποιεί το sonar για να λαμβάνει τις απαραίτητες πληροφορίες και διάφορα άλλα κόλπα, τα οποία θα σας φανούν χρήσιμα. Πάντως, σε γενικές γραμμές, αν και πρόκειται για ένα πρωτότυπο παιχνιδάκι, πιστεύουμε ότι θα αποκτήσει το δικό του κοινό.

Σε υψηλά επίπεδα.
ΓΡΑΦΙΚΑ 86%

Οι sampled ήχοι δελφινιών είναι το κάτι άλλο.
ΗΧΟΣ 82%

Πρέπει να καταλάβετε τον τρόπο ζωής ενός δελφινιού.
GAMEPLAY 80%

Αν θέλετε κάτι διαφορετικό από τα καθιερωμένα, το Ecco είναι ό,τι ψάχνετε.
ΓΕΝΙΚΑ 83%

REVIEW

NES



MEGAMAN 2





Διάλεξε το επίπεδο δυσκολίας, με το οποίο θέλεις να ξεκινήσεις, και φύγαμε. Καλό θα ήταν οι αρχάριοι να διαλέξουν για ξεκίνημα και ως πρώτο ρομπότ που θα αντιμετωπίσουν τον Air Man, γιατί οι υπόλοιποι είναι κάπως δύσκολοι αντίπαλοι και, εκτός αυτού, στο manual που συνοδεύει το παιχνίδι υπάρχει και το αναλυτικό κεφάλαιο, "πώς να νικήσεις τον Air Man", το οποίο πιστεύουμε ότι θα σας βοηθήσει. Το παιχνίδι διαθέτει όλα εκείνα τα στοιχεία, τα οποία πρέπει να υπάρχουν σε ένα καλό platform game. Διαφορετικού τύπου όπλα, bonuses, πολλοί και διαφορετικοί εχθροί, δράση που ανεβάζει την αδρεναλίνη σας και καλά γραφικά. Στα πλεονεκτήματα του παιχνιδιού καταγράφεται και η επιλογή password, η οποία σου δίνει την ευκαιρία να συνεχίσεις από τον τόπο όπου σταμάτησες. Καλό θα ήταν να προσέχεις και τη χρήση του όπλου σου, γιατί δεν διαρκεί για πάντα και θα πρέπει να συγκεντρώνεις τα διάφορα bonuses που υπάρχουν και αυξάνουν την ενέργειά του. Το ίδιο ισχύει και για το Megaman σου. Και τώρα, ήρθε η ώρα να αντιμετωπίσεις κάποιο από τα εχθρικά ρομπότ του Dr Willy. Καλή τύχη!

Για άλλη μια φορά, η Capcom κατάφερε να παρουσιάσει κάτι αξιόλογο.
ΓΡΑΦΙΚΑ 80%

Καλή μουσική και ηχητικά εφέ.
ΗΧΟΣ 82%

Ακόμα και οι αρχάριοι δεν θα αντιμετωπίσουν κανένα πρόβλημα.
GAMEPLAY 86%

Ενα ευχάριστο και διασκεδαστικό παιχνιδάκι.
ΓΕΝΙΚΑ 84%

digitized by greekrcm.gr



TINY TOON ADVENTURES





Καλώς ήλθατε στο Tiny Toon Adventures, όπου ξεναγός μας σε αυτήν την περιπέτεια είναι ο λαγός Buster Bunny. Μια περιπέτεια, η οποία υπόσχεται πολλή διασκέδαση, πολύ γέλιο και πολλή δράση μέσα στις 6 φανταστικές πίστες που διαθέτει.

Η περιπέτεια ξεκινάει από το Πανεπιστήμιο του Acme, το καλύτερο μέρος για να μάθεις, με τους καλύτερους δασκάλους και τους ζωηρούς μαθητές. Σε αυτό το πανεπιστήμιο σπουδάζουν ο Bunny και οι φίλοι του (κόλαση). Το παιχνίδι παίζεται από έναν παίκτη και ελέγχεις τον τρομερό Buster Bunny μέσα στις 6 φανταστικές πίστες. Αφού τελειώσεις με επιτυχία καθεμία πίστα, σου δίνεται η ευκαιρία να παίξεις ένα υπο-παιχνίδι bonus! Ξεκινάς το παιχνίδι με 3 Buster, αλλά αναλόγως με τα bonuses (αστέρια, καρότα, τον Gogo Dodo κ.λπ.) και τη βαθμολογία που συγκεντρώνεις, σου δίνεται η ευκαιρία να αποκτήσεις και άλλες ζωές. Κάθε φορά που ο Buster σου δέχεται ένα χτύπημα, χάνει μία από τις καρδιές που του δίνουν ζωή.

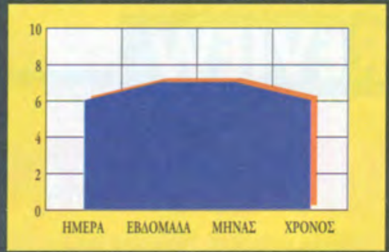
Και ξεκινάμε το παιχνίδι από το Πανεπιστήμιο του Acme, μια πίστα με τρομερά backround, φανταστικά χρώματα, ταχύτατα sprites και άφθονο γέλιο. Αυτά τα χαρακτηριστικά υπάρχουν και στις άλλες πέντε πίστες: Ταινία γουέστερν (2η πίστα), όπου θα γίνει ο Buster σερίφης, ή το μακρύ χέρι του νόμου αν προτιμάτε, και θα προσπαθήσει να εμποδίσει τον Montana Max να καταστρέψει την πόλη, το μέγαρο του τρόμου (3η πίστα), στο οποίο... έχουν να δουν φαντάσματα τα μάτια σας, το ποδόσφαιρο του Πανεπιστημίου (4η πίστα), ο Buster στα ψηλά (5η πίστα) προσπαθώντας να ανακαλύψει τον κρυμμένο θησαυρό και η τελευταία, η όπερα του διαστήματος, όπου θα προσπαθήσει να σώσει την πριγκίπισσα του βασιλείου του Acme, Babs Bunny, από το βασιλικό στρατό του Milky Way.

Το gameplay του παιχνιδιού δεν παρουσιάζει κάποια ιδιαίτερη δυσκολία, αν και χρησιμοποιεί όλα τα κουμπιά του joypad και συνδυασμούς αυτών. Η μόνη πίστα, όπου ίσως συναντήσετε κάποια δυσκολία (και αυτό γιατί πιστεύω πως ελάχιστοι γνωρίζουν από rugby), είναι η τέταρτη, όπου θα βρεθούμε στο στάδιο του Acme Acres και θα παίξετε αμερικάνικο ποδόσφαιρο. Ευτυχώς, όμως, η αντιπροσωπία της Nintendo φρόντισε να μας εξηγήσει μέσα στο manual, το οποίο συνοδεύει το παιχνίδι, τους κανόνες αυτού του αθλήματος και το σκοπό μας. Τα μουσικά κομμάτια και τα ηχητικά εφέ που υπάρχουν μέσα στο παιχνίδι δίνουν αρκετά καλή αίσθηση και προσφέρουν στον παίκτη πραγματική διασκέδαση, ειδικά στους φίλους των cartoons. Αν λοιπόν σας αρέσουν τα κινούμενα σχέδια και είστε λάτρεις αυτών των παιχνιδιών, ανοίξτε δρόμο για τον Buster Bunny, τον ιππότη της τιμής!

Του U. Grelloni

ΕΙΔΟΣ	PLATFORM
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	NINTENDO

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Είναι τόσο διασκεδαστικό, ώστε αποκλείεται να το βαρεθείτε εύκολα.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.

Φανταστικά και με λεπτομέρεια.
ΓΡΑΦΙΚΑ 92%

Αρκετά διασκεδαστικός.
ΗΧΟΣ 90%

Αν και χρησιμοποιείτε πολλά πλήκτρα ταυτόχρονα, πιστεύω πως δεν θα αντιμετωπίσετε πρόβλημα.
GAMEPLAY 88%

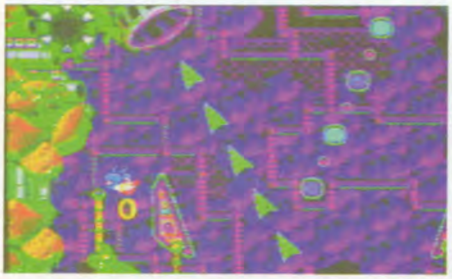
Φίλοι των cartoons τρέξτε, ο Bunny σας περιμένει.
ΓΕΝΙΚΑ 90%

digitized by greekrcm.gr

REVIEW — MEGA DRIVE



SONIC SPINBALL





Η επιστροφή του Sonic, αυτήν τη φορά με έναν τελείως διαφορετικό τρόπο. Πού είναι εκείνα τα καταπληκτικά platforms που είχαμε συνηθίσει; Ο Robotnik απήγαγε τους κολλητούς του Sonic και τους έκρυψε σε ένα ηφαιστειογενές νησί, όπου θα ήταν πολύ δύσκολο για οποιονδήποτε να πλησιάσει. Για να είναι σίγουρος ότι το κόλπο του θα έχει επιτυχία - βλέπετε, ξέρει με ποιον έχει να κάνει - αποφάσισε να κατασκευάσει μια τρομερή μηχανή, κάτι σαν αμυντικό σύστημα. Αυτή η μηχανή είχε τη μορφή ενός φλίπερ, που έκρυβε και πολλές δυσάρεστες εκπλήξεις. Εσύ θα πρέπει να περάσεις μέσα από 5 διαφορετικές πίστες (φλίπερ) για να τελειώσεις με επιτυχία την αποστολή σου.

Δεν λέω, αν δεν είχαμε δει και δεν είχαμε αγαπήσει τα προηγούμενα Sonic, το παιχνιδάκι θα ήταν αρκετά καλό. Οχι ότι δεν είναι, αλλά, πώς να το κάνουμε, αν και η Sega έβαλε πολλά κοινά στοιχεία με τα προηγούμενα παιχνίδια - την ίδια ταχύτητα του ήρωα, τους ίδιους φίλους μας (λαγουδάκια, κουνελάκια κ.λπ.), τα ίδια καταπληκτικά γραφικά -, το καινούριο Sonic είναι ξένο σε μας.

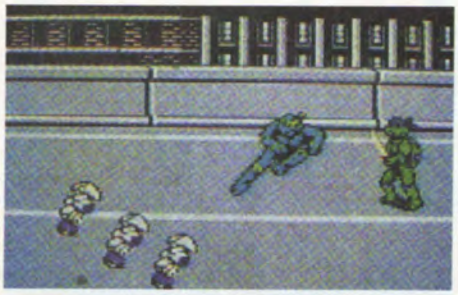
Ο χειρισμός του παιχνιδιού δεν είναι αυτός που θα έπρεπε. Αλλα θέλεις να κάνεις και άλλα προκύπτουν. Η μουσική και τα ηχητικά εφέ κυμαίνονται σε ικανοποιητικά επίπεδα και οι λάτρεις των φλίπερ θα το αγαπήσουν. Οσο για τους παλιούς εραστές του Sonic, καλά θα κάνουν να περιμένουν το επόμενο.

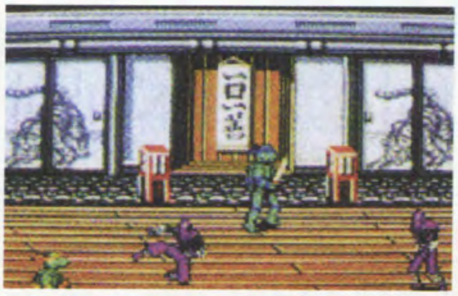
Καλά, αλλά όχι για παιχνίδια τύπου Sonic.	ΓΡΑΦΙΚΑ	70%
Ε, δεν θα πούμε και πως ήταν ό,τι καλύτερο ακούσαμε.	ΗΧΟΣ	75%
Αλλα θέλεις να κάνεις και άλλα προκύπτουν.	GAMEPLAY	68%
Οι λάτρεις των φλίπερ θα το αγαπήσουν, ενώ οι υπόλοιποι καλά θα κάνουν να περιμένουν το επόμενο.	ΓΕΝΙΚΑ	72%

REVIEW — NES



TURTLES II THE ARCADE GAME





Ενώ τα χελωνονιντζάκια ασχολούνται με τις πίτσες και τα σαλάμια τους, ο χειρότερος εφιάλτης τους, ο Shredder, προσγειώνεται στη γη. Καιρός, λοιπόν, για νέες περιπέτειες και δράση... Ο Shredder απήγαγε για άλλη μία φορά την April O' Neil και τη χρησιμοποιεί σαν δόλωμα για τα νιντζάκια. Για να καταφέρεις να σώσεις τη δημοσιογράφο, θα πρέπει να περάσεις πρώτα τα δέκα επίπεδα τρόμου (πίστες) και στο τέλος κάθε πίστας να αντιμετωπίσεις και έναν τρομερό πολεμιστή του θανάτου. Αυτή είναι δουλειά για τους τρομερούς φίλους μας! Ξεκινάς με τρεις ζωές και μόνο με δύο νιντζάκια, τα οποία δεν μπορείς να αλλάξεις στη μέση του παιχνιδιού. Βέβαια, υπάρχει και η ενέργειά σου, η οποία μειώνεται κάθε φορά που δέχεσαι ένα χτύπημα από τον εχθρό, αλλά στην πορεία θα βρεις αρκετές πίτσες για να την αναπληρώσεις και να παρατείνεις τη ζωή σου. Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για μία διασκεδαστική περιπέτεια με προσεγμένα γραφικά, καλούς χρωματισμούς, διαφορετικούς εχθρούς σε κάθε επίπεδο και ήχους που ταιριάζουν σε παιχνίδια με χελώνες. Αν και μιλάμε για χελώνες, μη φανταστείτε ότι το παιχνίδι είναι αργό. Κάθε άλλο, είναι ταχύτατο και έχει και ένα αξιοπρόσεκτο scrolling. Στα συν του παιχνιδιού ανήκει και η επιλογή continue που έχεις, αφού χάσεις και τα τέσσερα χελωνάκια σου. Λοιπόν, είσαι έτοιμος; Ο Leonardo, ο Michaelangelo, ο Raphael και ο Donatello σε περιμένουν να ζήσετε νέες περιπέτειες.

Αρκετά καλά και προσεγμένα.	ΓΡΑΦΙΚΑ	85%
Κατάλληλη για χελωνοπαιχνίδια.	ΗΧΟΣ	87%
Πολύ φιλικό στο χρήστη.	GAMEPLAY	87%
Πιστεύουμε ότι αποτελεί μία καλή αγορά για τους κατόχους του Nes.	ΓΕΝΙΚΑ	85%

digitized by greekrcm.gr

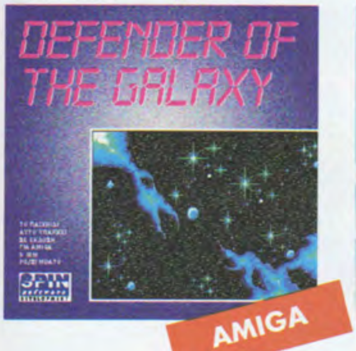
Τα Ελληνικά Παιχνίδια που θα Αφήσουν Εποχή

















PC ΣΥΛΛΟΓΗ 28.400 δρχ.

ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ (μόνο για Windows) 5.900 δρχ. Το πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής που ίσως σας κάνει ...αυτοκράτορα του Βυζαντίου.

ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ 5.500 δρχ. Ενα παιχνίδι περιπέτειας με δύσκολες αποστολές και σκληρές αναμετρήσεις.

SILVER BALL 5.500 δρχ. 40 πίστες ατελείωτης διασκέδασης. Το πιο διασκεδαστικό παιχνίδι για γρήγορα αντανακλαστικά.

ΤΑΡΤΑ 5.500 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game.

MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή για PCs (Brickey/chaos-The Game/MasterMind). Διατίθενται σε δισκέτα 3.5"

AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ 24.000 δρχ.

DEFENDER OF THE GALAXY 4.000 δρχ. Το πιο γρήγορο Shoot'em up για Amiga.

THE CLUB HOUSE (compilation) 6.000 δρχ. Μια μοναδική συλλογή για ατελείωτες ώρες ψυχαγωγίας.

ΝΑΥΜΑΧΙΑ 4.000 δρχ. Ενα παιχνίδι στρατηγικής που δεν χρειάζεται συστάσεις

ΤΑΡΤΑ 4.000 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game τώρα και για Amiga.

MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή τώρα για Amiga (Brickey/chaos-The Game/MasterMind). Διατίθενται σε δισκέτα για Amiga.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Στείλτε το κουπόνι παραγγελίας στη διεύθυνση SPIN SOFTWARE Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... **ΤΚ** ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ .... **ΗΛΙΚΙΑ** ....

ΥΠΟΓΡΑΦΗ .... **ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ** ....

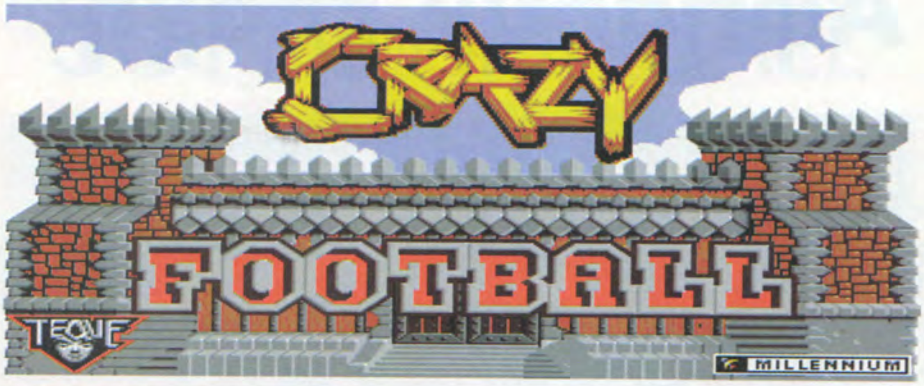
☐ **PC ΣΥΛΛΟΓΗ 28.400 δρχ.** ☐ **AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ 24.000 δρχ.** Σύνολο..........................δρχ.

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα είδη που έχω επιλέξει - Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

SPIN software DEVELOPMENT

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219

digitized by greekrcm.gr





Μπορεί τα ποδοσφαιράκια να μονοπωλούν τις πρώτες θέσεις των προτιμήσεων στα αθλητικά παιχνίδια, αυτό όμως δεν σημαίνει ότι δεν γίνονται καλές απόπειρες για κάτι νέο. Το Crazy Football είναι λοιπόν το νέο αίμα. Ενα παιχνίδι βασισμένο κάπου στο βάθος, στο αμερικάνικο football, όμως πολύ τραααβηγμένο! Ισως και ο χαρακτηρισμός "αθλητικό" να είναι άστοχος.

Το Crazy Football, λοιπόν, είναι ένα παιχνίδι, το οποίο έρχεται από μια φανταστική μεσαιωνική εποχή. Παίζεται από δύο ομάδες των 7 παικτών σε ένα γήπεδο όπως αυτό του ποδοσφαίρου, με χλοοτάπητα και δύο τέρματα στις δύο άκρες του. Για λόγους ασφαλείας (μάλλον) τα πάντα είναι πέτρινα! Η μπάλα είναι η γνωστή οβάλ του αμερικάνικου ποδοσφαίρου και στόχος κάθε ομάδας είναι να τη σπρώξει με χέρια, πόδια και ό,τι άλλο μπορεί στο αντίπαλο τέρμα, όσες ανθρώπινες ζωές και αν στοιχίσει αυτό. Τα γκολ μετράνε πάντα για έναν πόντο και φυσικά νικητής είναι αυτός που θα βάλει τα περισσότερα. Οπως καταλαβαίνετε, τα πάντα επιτρέπονται σε ένα τέτοιο παιχνίδι. Και αν οι κλοτσιές και όλα τα άλλα χτυπήματα δεν σας φαίνονται αρκετά, υπάρχουν μερικές βόμβες και σπαθιά για να αποκεφαλίσετε ορισμένους αντιπάλους, αν δε σας τρομάζει βέβαια το θέαμα στο γήπεδο.

Το παιχνίδι στην πραγματικότητα δεν είναι αποκρουστικό, αφού ακόμα και οι αποκεφαλισμοί δίνονται ως κωμικό στοιχείο του. Για παράδειγμα, μπορείτε να κλοτσάτε και τα κεφάλια που βρίσκετε πεταμένα από δω και από κει! Πάντως, μόλις οι αλλαγές μιας ομάδας τελειώσουν και μείνει με 6 παίκτες, το παιχνίδι τελειώνει. Φυσικά, παίζεται με δύο παίκτες, οπότε παρουσιάζει και το μέγιστο ενδιαφέρον, όμως μπορεί να παιχτεί και με τον υπολογιστή ακόμα και με τη μορφή τουρνουά, το οποίο γίνεται με διπλούς αγώνες σε κατηγορίες των τεσσάρων ομάδων, όπου ο πρώτος προβιβάζεται και ο τελευταίος υποβιβάζεται. Σύντομα, όμως, τα πράγματα γίνονται πολύ δύσκολα και οι επτάρες από τον υπολογιστή γίνονται "λογικά" σκορ. Τα αποτελέσματα κάθε αγώνα (γκολ/κεφάλια) συνεισφέρουν στα οικονομικά της ομάδας, δίνοντας τη δυνατότητα "επισκευής" των παικτών στα αποδυτήρια!

Η κίνηση είναι καλή, αν και όχι τέλεια, και περιλαμβάνει σκρολάρισμα σε όλες τις κατευθύνσεις. Αρκετά καρέ, όμως, σχηματίζουν πολλές διαφορετικές ενέργειες των παικτών στο γήπεδο και η πορεία της μπάλας είναι πολύ φυσική. Πολύ καλό είναι το γήπεδο, αν και δεν παρουσιάζει την ποικιλία που έχουμε συνηθίσει σε άλλα αθλητικά παιχνίδια.

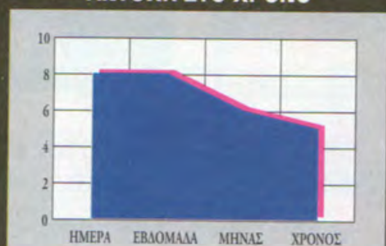
Ο ήχος δεν είναι κάτι ιδιαίτερο, αφού, αν και καλύπτει τα απαραίτητα, δεν καταφέρνει να δημιουργήσει την έντονα πολεμική ατμόσφαιρα που διατηρεί η δράση στο χώρο του γηπέδου. Το σύνολο που παρουσιάζει το Crazy Football είναι πολύ καλό και θα μπορούσε να γίνει μεγάλη επιτυχία, αν δεν είχαν κυριαρχήσει τα Kick Off, Goal! και Sensible!

Του Γ. Κακαλέτρη

ΕΙΔΟΣ Athletic

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ Millenium

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Κολλήσαμε...

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Μεγάλα sprites και αρκετά καρέ κίνησης.
ΓΡΑΦΙΚΑ 75%

Δεν δημιουργεί έντονη ατμόσφαιρα.
ΗΧΟΣ 63%

Πρωτότυπο και πάρα πολύ ενδιαφέρον.
GAMEPLAY 85%

Καλύτερα ένα καλό "ιδιότροπο" παιχνίδι παρά ένα μέτριο ποδοσφαιράκι.
ΓΕΝΙΚΑ 82%

digitized by greekrcm.gr

TERMINATOR 2
The arcade game





Βρισκόμαστε λίγο πριν από το 2000. Τρία δισεκατομμύρια άτυχοι άνθρωποι χάνουν τη ζωή τους στη μεγάλη καταστροφή. Λίγοι κατόρθωσαν να επιζήσουν για να δουν τι θα ακολουθήσει. Τελικά αυτοί ήταν ακόμη πιο άτυχοι, γιατί έπρεπε να αντιμετωπίσουν τις μηχανές που είχαν πια κυριαρχήσει. Η επανάσταση των ανθρώπων πήγαινε καλά και γι' αυτό οι μηχανές αποφάσισαν να στείλουν στο παρελθόν ένα ρομπότ για να σκοτώσει τη μητέρα του ηγέτη της αντίστασης, τη Sarah Connor. Από την άλλη μεριά, οι άνθρωποι έστειλαν έναν αξιωματικό για να τη σώσει. Επειδή ο αξιωματικός αυτός τα κατάφερε, οι μηχανές έστειλαν ένα πιο εξελιγμένο μοντέλο πίσω στο παρελθόν. Αυτή τη φορά στόχος τους ήταν ο ίδιος ο αρχηγός των ανθρώπων, σε μικρότερη ηλικία, ο John Connor. Οι άνθρωποι πρέπει να αντιδράσουν με κάποιον τρόπο. Γι' αυτόν το λόγο επιστρατεύεστε εσείς.

Ως πρωταγωνιστής πρέπει να βοηθήσετε με κάθε τρόπο την αντίσταση, εκτελώντας κάποιες αποστολές που θα σας επιτρέψουν να μεταφερθείτε και εσείς πίσω στην τωρινή εποχή, για να σώσετε τον ίδιο τον αρχηγό σας στην παιδική του ηλικία. Εκεί θα αντιμετωπίσετε ένα παράξενο Robot, το οποίο μπορεί να αλλάζει μορφή. 0Αυτή βέβαια είναι η ιστορία της ταινίας TERMINATOR II the judgement day. Εδώ όμως αναφερόμαστε στο νέο παιχνίδι της Acclaim, το οποίο αποτελεί μεταφορά της μεγάλης επιτυχίας του Αρνολντ Σβαρτσενέγκερ. Ας περάσουμε τώρα στο παιχνίδι, το οποίο από την πρώτη στιγμή προδιαθέτει θετικά τον παίκτη, χάρη στις πολύ καλές φωτογραφίες του και τον υπέροχο ήχο που συνθέτουν μια ωραία εισαγωγή. Το κύριο μέρος μάς θυμίζει το Operation Wolf, που είχε "φάει" πολλά λεφτά στους δεκαρικοφάγους. Σκοπός μας είναι να εξοντώσουμε οτιδήποτε μη ανθρώπινο. Στην οθόνη βλέπουμε τους εχθρούς μας και κάποιους άλλους ανθρώπους. Επίσης μπορούμε να δούμε το μέγεθος της ενέργειάς μας, τον αριθμό των πυρομαχικών και βέβαια το στόχαστρό μας.

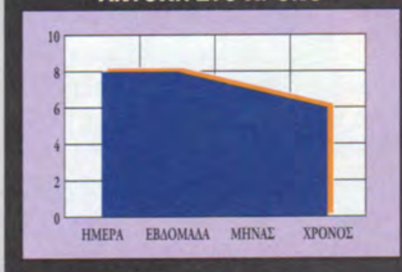
Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ ωραία σχεδιασμένα και η επιλογή των χρωμάτων σωστή. Ο ήχος του είναι αρκετά καλός και καθαρός, όπως προαναφέραμε. Τα speeches του είναι αρκετά καλά, η ποιότητα του ήχου όμως όχι και τόσο. Το gameplay κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα και ο εθισμός του είναι φανταστικός. Υπάρχει φυσικά και επιλογή για διπλό, μια και ένας παίκτης μόνος του είναι δύσκολο να επιβιώσει. Σε γενικές γραμμές, μας ενθουσίασε αυτή η προσπάθεια της Acclaim για τη μεταφορά της μεγάλης κινηματογραφικής επιτυχίας στην Amiga.

Του Κώστα Γιαγιά

ΕΙΔΟΣ SHOOT'EM UP

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ ACCLAIM SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αντοχή στο χρόνο: Πολλές πίστες και δύσκολες.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: argiris.

Ωραίες φωτογραφίες και πολύ καλά γραφικά.
ΓΡΑΦΙΚΑ 86%

Καλό soundtrack και γενικά μέτρια speeches.
ΗΧΟΣ 79%

Το διπλό θα σας συναρπάσει
GAMEPLAY 88%

Από τα καλύτερα του είδους.
ΓΕΝΙΚΑ 85%

digitized by greekrcm.gr

JET STRIKE



Πόσοι από εσάς, ιδίως οι λίγο μεγαλύτεροι σε ηλικία φίλοι του περιοδικού, θυμάστε το Harrier Attack που παίζαμε στα 8μπιτα μηχανήματά μας (στον Commodore και στον Amstrad δηλαδή) και είχε τρομακτική επιτυχία; Σίγουρα, θα σας φέρνουμε ευχάριστες αναμνήσεις και μόνο με το άκουσμα αυτού του παιχνιδιού. Το Harrier Attack ήταν το πρώτο παιχνίδι αεροπλάνου, το οποίο εμείς βλέπουμε από τα πλάγια και, κυρίως, βομβαρδίζουμε κάποιες πόλεις. Αυτή την ιδέα πήρε και η Shadow Software και μας προσφέρει το Jet Strike. Το παιχνίδι ξεκινά με μία πολύ καλή εισαγωγή που δείχνει τις μεγάλες δυνατότητες της Amiga στον τομέα των γραφικών και του ήχου. Η επιβλητικότητα του στρατιωτικού εμβατηρίου μάς βάζει αμέσως στο κλίμα του παιχνιδιού και οι κάπως σκοτεινές εικόνες τρομάζουν τους μη μυημένους στο χώρο των αεροπλάνων. Προχωράμε τώρα στο κεντρικό μενού, από όπου μπορούμε να διαλέξουμε αν θα κάνουμε practice, αν θα αλλάξουμε τις παραμέτρους του παιχνιδιού και θα δώσουμε κάποιο level code, το οποίο θα μας επιτρέψει να ξεκινήσουμε από μια ορισμένη αποστολή και έπειτα. Ακόμα, υπάρχει η εξάσκηση στην προσγείωση, στο βομβαρδισμό, στην αερομαχία, στις φωτογραφήσεις και, βέβαια, στις νυκτερινές πτήσεις. Αλλη σημαντική επιλογή είναι οι aerolympics, όπου διαγωνίζεστε σε ακροβατικά κόλπα και χορευτικές φιγούρες με το αεροπλάνο ή το ελικόπτερό σας.

Αφού διαλέξετε ένα από τα παραπάνω ή την πραγματική μάχη, προχωράμε στο ζουμί του παιχνιδιού. Μας ενημερώνει τότε για το είδος της αποστολής και για το τι ακριβώς πρέπει να κάνουμε. Κατόπιν, διαλέγουμε το σκάφος μας μέσα από τα περίπου 40 διαφορετικά αεροπλάνα και ελικόπτερα. Υπάρχουν σύγχρονα μαχητικά, όπως το F14 ή το F18, αλλά και παλιά διπλάνα και απλά cherocke. Το ίδιο συμβαίνει και με τα ελικόπτερα. Υπάρχει και ένας αριθμός που μας δείχνει πόσα σκάφη υπάρχουν διαθέσιμα από το κάθε είδος. Το να μπορέσετε να οδηγήσετε το αεροπλάνο όπως ακριβώς εσείς θέλετε είναι μια άλλη υπόθεση. Αυτό γιατί το κάθε αεροπλάνο έχει και το δικό του τρόπο να ανταποκρίνεται στις εντολές του joystick. Οταν όμως το συνηθίσετε, θα διαπιστώσετε ότι τελικά είναι αρκετά εύκολο και όμορφο. Τα γραφικά του εδάφους είναι πολύ όμορφα και τα χρώματα θαυμάσια. Το animation αντανακλά την πραγματικότητα και το scrolling είναι ομαλό. Ο ήχος του Jet Strike είναι ωραίος και αρχικά επιβλητικός. Το gameplay κυμαίνεται σε καλά επίπεδα, αν και θα περιμέναμε κάτι καλύτερο. Γενικά, θα το αγόραζα σίγουρα, από τη στιγμή που μου φέρνει στο μυαλό το Harrier Attack.

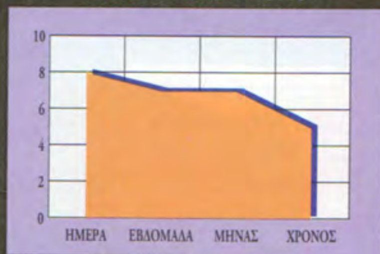
Του Κώστα Γιαγιά





ΕΙΔΟΣ	ARCADE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SHADOW SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Δεν πιστεύουμε ότι θα ξεκολλήσετε εύκολα από αυτό.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: dusan.

Προσεγμένα τοπία και αντικείμενα.
ΓΡΑΦΙΚΑ 74%

Ο,τι πρέπει για πολεμικό παιχνίδι.
ΗΧΟΣ 78%

Θα έλεγα ότι κάπου χαλάει την όλη εικόνα.
GAMEPLAY 67%

Καλό για όλους τους gamers, ανεξάρτητα από προτιμήσεις.
ΓΕΝΙΚΑ 72%

digitized by greekrcm.gr



Η αλήθεια είναι ότι στην αρχή το παιχνίδι παραπλανά τον παίκτη, χαιρετίζοντάς τον με πολύ όμορφα κινούμενα 3D vector graphics, τα οποία σφύζουν λεπτομέρειας, καθώς και με το μήνυμα "68020 or better detected". Τελικά, όμως, δεν πρόκειται για simulator και τα graphics ουδεμία σχέση έχουν με κλασικά "vector". Πρόκειται για ένα shoot'em up, αρκετά διαφορετικό όμως από τα άλλα, λόγω της ιδιόρρυθμης κίνησής του: Ο κόσμος περιστρέφεται γύρω από το ελικόπτερο που ελέγχει ο παίκτης, το οποίο μένει πάντα στο κέντρο της οθόνης με κατεύθυνση προς τα επάνω. Ο ιδιόρρυθμος αυτός τρόπος χειρισμού δεν χρησιμοποιείται, λόγω των υψηλών υπολογιστικών απαιτήσεών του, στο Seek & Destroy όμως φαίνεται να έχουν προχωρήσει ένα βήμα παραπέρα, αφού η κίνηση διατηρείται σε κάποιο αποδεκτό επίπεδο συνεχώς.

Αυτή η ιδιόμορφη κίνηση είναι το κυρίαρχο στοιχείο του Seek & Destroy, αφού, όπως είναι αναμενόμενο, οι απαιτήσεις της περιστροφής αυτής μειώνουν κατακόρυφα την ποιότητα των γραφικών, τα οποία είναι λίγα και λιτά, δηλαδή χωρίς πολύ χρώμα και λεπτομέρεια. Από την άλλη, όμως, παρέχει πολύ καλή αίσθηση της καταδίωξης, αν και αποπροσανατολίζει μερικές φορές τον παίκτη, ο οποίος χωρίς το ραντάρ που βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης δεν θα μπορούσε να εντοπίσει τη βάση του...

Στην αρχή κάθε level, δίνονται οδηγίες για το στόχο του παίκτη και εφοδιάζεται με ένα ικανοποιητικό πλήθος όπλων και κάποια καύσιμα. Τα τελευταία, καθώς και την ενέργεια που χάνει από τα εχθρικά χτυπήματα, μπορεί να τα μαζεύει ως bonuses, προσγειωνόμενος στα πεδία των μαχών. Μπορεί να συλλέγει και όπλα, αλλά για αυτά δεν απαιτείται προσγείωση. Υπάρχουν πολυβόλο, ρουκέτες, homing missiles, βόμβες κ.λπ.



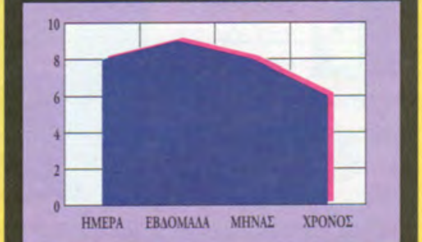


Αρκετές από τις λειτουργίες του προγράμματος ενεργοποιούνται με το πληκτρολόγιο. Για παράδειγμα, τα function keys F1-F7 επιλέγουν το όπλο, ενώ το F9 επιλέγει το mode του ραντάρ. Τα βέλη πάνω και κάτω το απογειώνουν/προσγειώνουν. Αυτή η διαδικασία είναι απαραίτητη, όταν πρέπει να πάρει κάποιος καύσιμα (fuel) ή ενέργεια, καθώς και στο τέλος κάθε αποστολής. Δυστυχώς, δεν ανεφοδιάζει το ελικόπτερο στη μέση μιας αποστολής και δεν διαθέτει Save game, ή έστω κάποιο κωδικό, με αποτέλεσμα να χρειάζεται να το εκκινήσει κάποιος πάλι από την αρχή. Μάλιστα, αυτό θα γίνεται πολύ συχνά, αφού οι αντίπαλες δυνάμεις δεν αστειεύονται. Υπάρχουν τανκς, στρατιώτες, ελικόπτερα κ.λπ., τα οποία εκτοξεύουν αρκετά μεγάλους αριθμούς ισχυρών βλημάτων, με αποτέλεσμα το πολύ καλά εξοπλισμένο ελικόπτερο του παίκτη να συναντά πολλές φορές το έδαφος.

Του Γ. Κακαλέτρη

ΕΙΔΟΣ	Shoot'em up
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	MindScape

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Υπάρχουν πολλές πίστες και αρκετά αυτοκίνητα.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Αναγκαστικά, είναι πολύ λιτά και, τελικά, δεν διαθέτει πολύ ομαλή κίνηση.
ΓΡΑΦΙΚΑ 50%

Εμπλουτίζεται αρκετά από την ομιλία.
ΗΧΟΣ 70%

Διαφορετικό από τα συνηθισμένα, με πολλές αποστολές.
GAMEPLAY 75%

Στηρίζεται στην ιδιόρρυθμη κίνηση και όχι σε άλλα χαρακτηριστικά του.
ΓΕΝΙΚΑ 65%

digitized by greekrcm.gr

BURNING RUBBER





Είναι πλέον γνωστό ότι στα racing παιχνίδια που κυκλοφορούν, για λόγους εντυπωσιασμού, χρησιμοποιούνται σχεδόν πάντα αυτοκίνητα δεκάδων εκατομμυρίων. Είναι τα αυτοκίνητα, τα οποία μόνο στον υπολογιστή μας μπορούμε να οδηγήσουμε, λόγω του υψηλού τους κόστους. Ποτέ όμως μέχρι τώρα δεν είχαμε δει να κυκλοφορεί τέτοιου είδους παιχνίδι με αυτοκίνητα προσιτά στο μέσο Ελληνα. Η Ocean το έκανε πραγματικότητα με το Burning Rubber. Μόλις ξεκινάμε το παιχνίδι, είμαστε έτοιμοι να πατήσουμε το γκάζι, κάτω στο πάτωμα. Ομως, είπαμε πολλά λόγια και πρέπει να περάσουμε στο ίδιο το παιχνίδι. Προς μεγάλη μας έκπληξη, είδαμε ότι δεν υπάρχουν Porsche και Ferrari, αλλά μικρά GTI. Αρχικά, διαλέγετε αν θα χρησιμοποιήσετε το mouse, το joystick ή το πληκτρολόγιο, αν και η δική μας άποψη είναι ότι μόνο με joystick μπορείτε να οδηγήσετε αυτούς τους μικρούς διαβόλους.

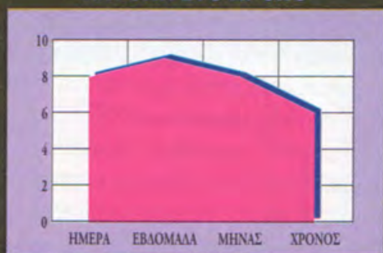
Μπορούμε να διαλέξουμε ένα από τα έξι αυτοκίνητα που έχουμε στη διάθεσή μας και να ξεκινήσουμε την κούρσα μας. Αυτά είναι το Fiesta RS1800, το Astra GSI 2000, το Golf GTI, το Renault 5 Turbo, το Peugeot 205 GTI και, τέλος, το Nissan Sunny GTI. Τη στιγμή που διαλέγουμε το αυτοκίνητο, βλέπουμε στην οθόνη μας μια φωτογραφία του και από κάτω τα χαρακτηριστικά του, δηλαδή την τελική ταχύτητα, τη μέγιστη ροπή, τη μέγιστη ιπποδύναμη, τον κυβισμό της μηχανής, το χρόνο για 0-100 χλμ., τη χώρα προέλευσης και άλλα μικρά χαρακτηριστικά.

Βεβαίως, καθώς είμαστε πωρωμένοι με αυτά τα αυτοκίνητα, δεν θα μπορούσαμε να τα αφήσουμε χωρίς μετατροπή. Γι' αυτό το λόγο υπάρχει και το συνεργείο, όπου αγοράζουμε και τοποθετούμε νέα εξαρτήματα, τα οποία κάνουν το αυτοκίνητο πιο γρήγορο και πιο ασφαλές. Ορισμένα από αυτά είναι ρόδες, τούρμπο, αναρτήσεις και ό,τι άλλο μπορεί να μας βοηθήσει. Το παιχνίδι χωρίζεται σε πίστες, τις οποίες πρέπει να τελειώσετε μέσα σε κάποιο συγκεκριμένο χρόνο. Εσείς διαλέγετε ακόμη και τη διαδρομή που θα ακολουθήσετε για να φτάσετε στο τέρμα. Το πιο καλό είναι να διαλέγετε διαδρομές, οι οποίες έχουν πολλές ευθείες και όχι διασταυρώσεις, γιατί αυτό θα σας διευκολύνει αργότερα. Στον αγώνα, τώρα, βλέπουμε το αμάξι από πίσω και πάνω και προσπαθούμε να μείνουμε στο δρόμο, όσο αυτό είναι δυνατό. Στις διασταυρώσεις εμφανίζεται ένα τόξο, το οποίο μας δείχνει πού πρέπει να στρίψουμε. Αν το ξεχάσουμε, θα χρειαστεί πολύς κόπος για να επανέλθουμε στο σωστό δρόμο. Τα γραφικά του είναι καλά και τα χρώματα σωστά επιλεγμένα, ανάλογα με τον καιρό και τη χώρα στην οποία τρέχουμε. Ο ήχος κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα, με όμορφο soundtrack και ωραία εφέ. Το gameplay είναι φανταστικό, ενώ συνοδεύεται με το πολύ ομαλό animation που συμβάλλει στην πολύ καλή συνολική εικόνα. Το παιχνίδι απευθύνεται σε όλους τους gamers άσχετα με τις προτιμήσεις τους και οι στιγμές που θα περάσετε μαζί του θα είναι ευχάριστες.

Του Κώστα Γιαγιά

ΕΙΔΟΣ	RACING GAME
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	OCEAN

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Υπάρχουν πολλές πίστες και αρκετά αυτοκίνητα.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: argiris.

Χωρίς να είναι τέλεια, κυμαίνονται σε καλά επίπεδα.
ΓΡΑΦΙΚΑ 79%

Πρέπει να τον ακούσετε.
ΗΧΟΣ 87%

Θα κολλήσετε με το joystick στο χέρι.
GAMEPLAY 83%

Ένα top στο είδος του.
ΓΕΝΙΚΑ 83%

digitized by greekrcm.gr



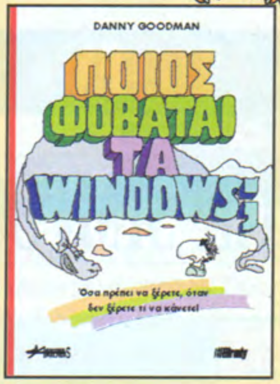
Πάντως, εσείς ποτέ πια!!!

Με τη νέα σειρά βιβλίων Ποιος Φοβάται, των εκδόσεων Anubis, που είναι ειδικά σχεδιασμένη και γραμμένη για εσάς, μπορείτε άφοβα να πάρετε την απόφαση να ασχοληθείτε με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές.
Μαθαίνετε, χωρίς πολύπλοκη επιστημονική ορολογία και χωρίς να σας δημιουργηθούν κρίσεις πανικού ή άγχους.
Αυτά τα βιβλία θα σας εμφυσήσουν αυτοπεποίθηση.
Ξεκινώντας από τους "απειλητικούς όρους" στην αρχή κάθε κεφαλαίου και συνεχίζοντας με εφαρμογή στην πράξη και ειδικές "εξορκασκήσεις", θα διαλύσετε γρήγορα και εύκολα όλους τους βαθιά ριζωμένους φόβους σας.









Με το Ποιος Φοβάται τα Computers, μαθαίνετε:

- σε τι σας χρειάζεται, επιτέλους, ένας προσωπικός υπολογιστής,
- τι ακριβώς πρέπει να ψάχνετε όταν θέλετε να αγοράσετε έναν υπολογιστή,
- σε τι ακριβώς διαφέρει το hardware από το software και τι χρειάζεστε εσείς,
- πώς θα διαμορφώσετε τον υπολογιστή, ώστε να κάνει ό,τι ακριβώς θέλετε.

Με το Ποιος Φοβάται τα Windows, μαθαίνετε:

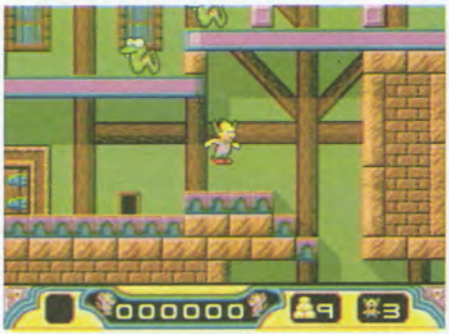
- τι είναι, επιτέλους, το περιβάλλον γραφικών,
- να εκτελείτε με άνεση τις σημαντικότερες λειτουργίες των Windows,
- να χρησιμοποιείτε τον Program Manager και τον File Manager,
- να απολαμβάνετε τη χρήση του καινούριου σας υπολογιστή.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS
ΑNUBIS

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα. Τηλ.: 9241.714-6, Fax: 9242.219

digitized by greekrcm.gr

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE



Πολλοί από σας ίσως ξέρετε τον Krusty. Είναι ο κλόουν, ο οποίος εμφανίζεται στο show των Simpsons και προσφέρει χαρά στα παιδιά του Springfield. Το σενάριο του παιχνιδιού μάς τοποθετεί στη θέση του κλόουν και προσπαθούμε να εξοντώσουμε τα ποντίκια που έχουν γεμίσει το σπίτι της χαράς. Για βοήθεια έχουμε την οικογένεια των Simpsons και μια μηχανή που καταστρέφει τα μικρά τρωκτικά. Εμείς καθοδηγούμε τα ποντίκια σε στιλ lemmings μέσα σε αυτή τη μηχανή. Υπάρχουν 65 πίστες, οι πρώτες από τις οποίες είναι αρκετά εύκολες αλλά κάποιες από αυτές είναι πολύπλοκες και κουραστικές. Πάντως, το καλό της όλης υπόθεσης είναι ότι τα τρωκτικά αυτά είναι αρκετά ηλίθια και πηγαίνουν σε συγκεκριμένη κατεύθυνση οπότεείναι εύκολο να τα καθοδηγήσεις με διάφορα εμπόδια και βοηθήματα.

Ακόμη, πρέπει να ψάχνετε μέσα στα δωμάτια για κάποια χρήσιμα αντικείμενα, που είναι απαραίτητα για να τελειώσετε την πίστα, ενώ πρέπει ακόμη να εντοπίσετε τη μηχανή που συνθλίβει τα ποντίκια.

Τα γραφικά του Krusty είναι αρκετά προσεγμένα και λιτά, κάτι που θεωρείται υπέρ, γιατί σε ξεκουράζουν και δεν σου αποσπούν την προσοχή από τον κύριο στόχο σου. Ο ήχος είναι ακόμα πιο απλός και δεν προσφέρει κάτι νέο. Το gameplay είναι μέτριο και κάπως κουραστικό στα μεγαλύτερα levels.

Γενικά, πρόκειται για μια καλή προσπάθεια και στα θετικά του καταγράφεται επίσης το ότι οι προγραμματιστές δεν επικεντρώθηκαν στον Bart και την οικογένειά του.

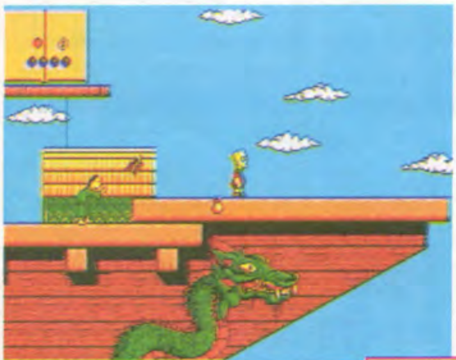
Για το είδος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά.
ΓΡΑΦΙΚΑ 76%

Λιτός, χωρίς όμως να μας ενθουσιάσει.
ΗΧΟΣ 68%

Από τα καλύτερα σημεία του.
GAMEPLAY 79%

Το καλύτερο παιχνίδι που περιλαμβάνει την οικογένεια Simpsons.
ΓΕΝΙΚΑ 75%

The SIMPSONS BART vs the World



Την οικογένεια Simpsons την ξέρετε βέβαια όλοι, καθώς έχετε σίγουρα δει κάποια στιγμή στην τηλεόραση το πολύ καλό αυτό cartoon και έχετε γελάσει με τα έξυπνα αστεία του μικρού Bart. Το να ακολουθήσουν μετά από αυτό και άλλα προϊόντα με αυτό το θέμα, είναι φυσικό επακόλουθο του μάρκετινγκ. Πώς θα μπορούσε η βιομηχανία software να μείνει έξω από αυτό το παιχνίδι; Το Bart vs the world μάς το προσφέρει η Acclaim και το έχουμε παρουσιάσει σε παλαιότερο τεύχος για την κονσόλα NES.



Η ιστορία του παιχνιδιού είναι μια παγίδα, που έχει στήσει ο κ. Burns στον Homer και την οικογένειά του, ώστε να τον ξεφορτωθεί μια για πάντα. Στο σχέδιο αυτό είναι μαζί και όλοι οι συγγενείς του ανά τον κόσμο. Σκοπός σας είναι να μαζέψετε κάποια αντικείμενα Krusty και να λύσετε κάποια μικρά puzzles. Ετσι, τελειώνετε και κάθε χώρα και σώζετε τους δικούς σας από τα χέρια των Burns. Ο ήχος του, αν και είναι ωραίος για παιδικό παιχνίδι, κουράζει τον παίκτη. Το παιχνίδι έχει και κάποια εφέ, που όμως είναι φτωχά αλλά τελικά επιτελούν το σκοπό τους. Τα γραφικά του, απλά και πολύχρωμα, συνθέτουν μια όμορφη εικόνα. Το gameplay κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα και τα πολλά puzzles κρατούν το ενδιαφέρον για αρκετό καιρό. Γενικά, είναι ό,τι πρέπει για τους μικρούς gamers, αν και μερικά δύσκολα puzzles δεν βγαίνουν με τίποτα.

Απλά αλλά συμπαθητικά.
ΓΡΑΦΙΚΑ 60%

Παιδικός και κουραστικός.
ΗΧΟΣ 57%

Συνεχείς αλλαγές στη δυσκολία.
GAMEPLAY 64%

Για παιδιά μέχρι 13 χρονών.
ΓΕΝΙΚΑ 61%

digitized by greekrcm.gr

DINOSAUR DETECTIVE AGENCY





Το νέο παιχνίδι της Alternative software είναι το Dinosaur detective και πρόκειται για ένα arcade, κεντρικό πρόσωπο της υπόθεσης του οποίου είναι ένας detective, δηλαδή εσείς. Σκοπός σας είναι να λύνετε κάποιες σκοτεινές υποθέσεις, τις οποίες σας αναθέτουν λόγω του μεγάλου ονόματος και της πείρας που έχετε στο χώρο. Για παράδειγμα, στην πρώτη πίστα πρέπει να βρούμε τα κλοπιμαία από μία ληστεία τράπεζας. Αλλά το κακό είναι ότι αυτά τα κλοπιμαία βρίσκονται διασκορπισμένα σε διάφορα μέρη, πολλά από τα οποία είναι το λιγότερο αφιλόξενα. Στο δρόμο μας συναντάμε κάποια αντικείμενα, τα οποία μας βοηθούν στη συνέχεια της περιπλάνησής μας, καθώς και κάποια flash που χρησιμοποιείτε και ως όπλο ενάντια στους άλλους κακούς δεινόσαυρους. Είμαστε εφοδιασμένοι με πέντε ζωές και κατά τη διάρκεια της περιπέτειας μπορούμε να τις αυξήσουμε. Τα γραφικά αυτού του συμπαθητικού παιχνιδιού είναι απλά και μας θυμίζουν λίγο το Super Frog, που είχαμε παρουσιάσει σε παλαιότερο τεύχος. Ο ήχος είναι επιβλητικός και σε κάνει πιο χαρούμενο, όταν παίζεις με το δεινόσαυρο. Το gameplay κυμαίνεται σε μέτρια επίπεδα και θα μπορούσε να ήταν πολύ καλύτερο. Το συμπέρασμα είναι ότι θα περάσετε ευχάριστες στιγμές με αυτό το arcade, μπαίνοντας μέσα σε στοές και ανεβαίνοντας πάνω στα μικρά τρενάκια.

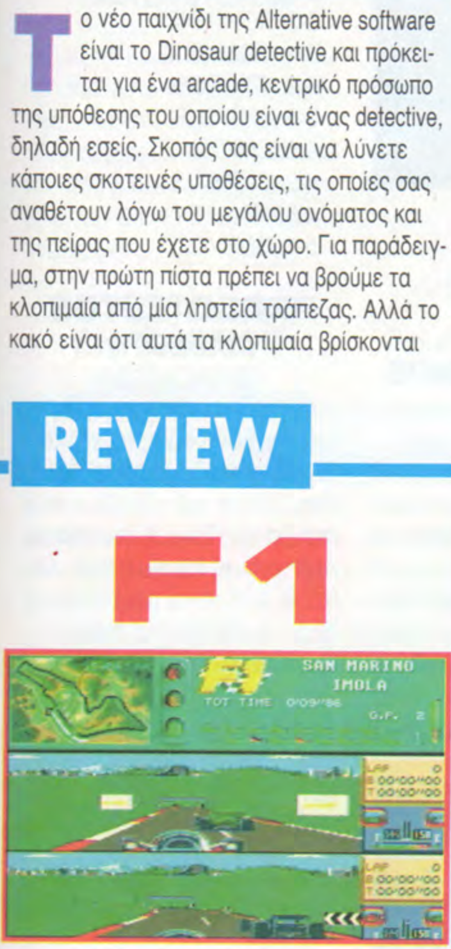
Καλά, αν και νομίζω ότι θα μπορούσαν να είναι πιο ωραία.
ΓΡΑΦΙΚΑ 70%

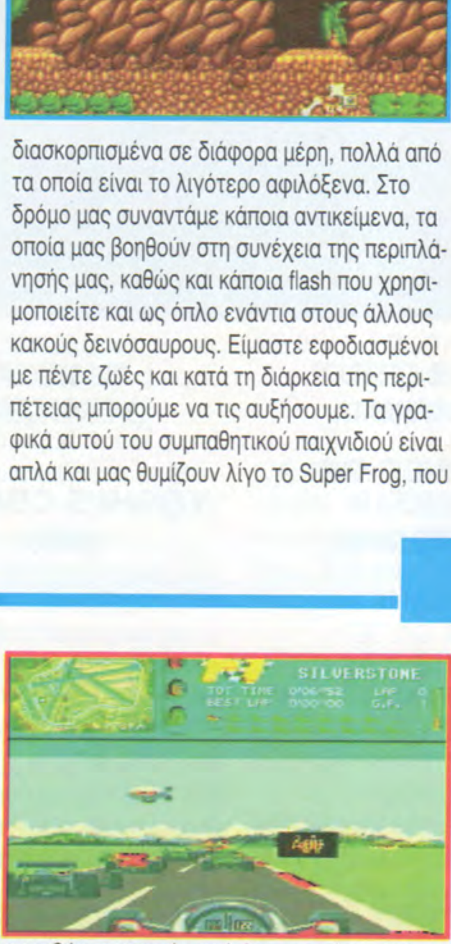
Από τα λίγα συν του παιχνιδιού.
ΗΧΟΣ 77%

Περιμέναμε κάτι καλύτερο.
GAMEPLAY 70%

Απευθύνεται μόνο στους φίλους του είδους.
ΓΕΝΙΚΑ 72%

F1





Σε αυτό το τεύχος έχουμε τη χαρά να σας παρουσιάσουμε το νέο δημιούργημα της Domark, που έχει το όνομα F1. Οπως ίσως καταλάβατε, αναφέρεται σε αγώνες φόρμουλα 1 και το γεγονός αυτό με χαροποιεί ιδιαίτερα, γιατί είμαι φίλος της ταχύτητας και των αυτοκινήτων. Στο κεντρικό μενού, μπορούμε να διαλέξουμε το επίπεδο δυσκολίας, τον αριθμό των παικτών, το είδος της κούρσας (training/arcade/race), τον αριθμό των γύρων, το αν θα έχουμε αυτόματο κιβώτιο ταχυτήτων ή όχι, τον τύπο των ελαστικών και, τέλος, με τι θα παίξουμε (π.χ. joystick). Οι αλλαγές που θα κάνουμε επηρεάζουν άμεσα τη συμπεριφορά του μονοθέσιου στον αγώνα και, γι' αυτό, θα χρειαστεί να περάσει κάποιος καιρός μέχρι να βρείτε τον καλύτερο συνδυασμό. Προσωπικά, δυσκολεύτηκα κάπως στο manual κιβώτιο ταχυτήτων, αν και είναι βελτιωμένο από το Vroom. Επισημαίνω αυτή τη βελτίωση, γιατί στην πραγματικότητα πρόκειται για συνέχεια του πετυχημένου αυτού racing, που όλοι αγαπήσαμε. Αλλες σοβαρές βελτιώσεις έχουν γίνει στη συμπεριφορά του αυτοκινήτου μέσα στην πίστα. Το καλό όμως είναι ότι και αυτό είναι πολύ γρήγορο. Τα γραφικά είναι απλά, αλλά η ταχύτητα του scrolling κρίνεται καταπληκτική. Ο ήχος είναι κλασικός, με τον ήχο της μηχανής και τα τριξίματα στις στροφές. Το gameplay βελτιώνεται με την επιλογή για διπλό. Εκεί, η οθόνη χωρίζεται στα δύο και η αδρεναλίνη φτάνει στα ύψη. Γενικά, θα μπορούσα να ισχυριστώ ότι "χτυπά" και την πρώτη θέση στο είδος του.

Μέτρια, αλλά καλό animation και scrolling.
ΓΡΑΦΙΚΑ 81%

Καλός με ωραία εφέ.
ΗΧΟΣ 78%

Πολύ γρήγορο και εθιστικό.
GAMEPLAY 79%

Ενα από τα καλύτερα του είδους.
ΓΕΝΙΚΑ 81%

digitized by greekrcm.gr

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

TURRICAN
(GAMEBOY)

Αυτό το καταπληκτικό αλλά και δύσκολο παιχνίδι, όλοι το γνωρίζετε. Αλήθεια, καταφέρατε ποτέ να το τελειώσετε; Αν όχι, τότε θα σας φανεί αρκετά χρήσιμο το κολπάκι που σας δίνουμε. Στην οθόνη των τίτλων πατήστε A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A και θα γίνετε αόρατος. Αν πάλι, θέλετε να περνάτε τη μία πίστα μετά την άλλη, πατήστε START και SELECT κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

SPLATTER HOUSE 3
(MEGADRIVE)

Επίπεδο 2: REISOR
" 3: ETLBUD
" 4: TABRAE
" 5: ELPOEB
" 6: PHENIX

TAZMANIA
(MEGADRIVE)

Με τον τιράκι που σας δίνουμε, θα αποκτήσετε άπειρες ζωές. Απλώς, εκεί που σας ζητάει password, βάλτε τον κωδικό FFD45 και αυτό ήταν.

ZILION
(MASTER SYSTEM)

Αφού πεθάνετε, πατήστε τα κουμπιά 1, 2 και Πάνω. Τι θα κερδίσετε; Απλώς θα συνεχίσετε το παιχνίδι από εκεί όπου χάσατε.

OUT OF THIS WORLD
(SUPER NES)

Επίπεδο 1: FXLC
" 2: KLFB
" 3: DDRX
" 4: HRTB
" 5: BRTD
" 6: TFBB



" 7: TXHF
" 8: CKJL
" 9: LFCK

PRINCE OF PERSIA
(GAME GEAR)

Επίπεδο 2: GLFIFT
" 3: GKEGEP
" 4: JMGJGA
" 5: GICFCH
" 6: LMGJGC
" 7: NNHKHI
" 8: POILIO
" 9: OMGGJGF
" 10: RNRLIY
" 11: QIJLGI
" 12: TIKIOIR
" 13: DDFICQ
" 14: DDGICO

YOSHI'S COOKIE
(NES)

Θα σας δώσουμε ένα κολπάκι, για να μπορείτε να μεταφέρεστε άνετα από το επίπεδο 11 έως το 99.

Πηγαίνετε στην οθόνη επιλογών και κλείστε τον ήχο, βάλτε την ταχύτητα του παιχνιδιού στο HI και διαλέξτε την πίστα 10. Τώρα, κρατήστε πατημένο το Πάνω και πατήστε το Select. Θα δείτε πως η πίστα 10 θα γίνει 11 και, τώρα, μπορείτε να διαλέξετε μέχρι και την 99 - όποια σας αρέσει.



CHOPLIFTER 2
(GAMEBOY)

Δοκιμάστε τους κωδικούς για να μεταφερθείτε σε διαφορετικές πίστες.
1-2: SKYHPPR
1-3: LKYBYSS
2-1: CHPLFTR
2-2: BYMSFWR
2-3: RGHTHND
3-1: GDGMPLY
3-2: TRYHRDR
3-3: SPRYSKS
4-1: CMPTRWZ
4-2: CHPYBYS
4-3: VRYHPPY
5-1: GMBYQZD

PROBOTECTOR
(GAMEBOY)

Δύσκολο αυτό το παιχνίδι, έτσι; Αν θέλετε να προχωράτε το ένα επίπεδο μετά το άλλο, στην οθόνη των τίτλων πατήστε Πάνω, Πάνω, Κάτω, Κάτω, Αριστερά, Δεξιά, Αριστερά, Δεξιά, B, A, B, A και μετά το Start. Τώρα, αν θέλετε να αποκτήσετε και έξτρα ζωούλες, πατήστε Πάνω 4 φορές, Κάτω 4 φορές, Αριστερά 4 φορές και Δεξιά 4 φορές πάλι στην οθόνη των τίτλων.

PRINCE OF PERSIA
(GAMEBOY)

Επίπεδο 02: 06769075
" 03: 24613065
" 04: 99116015
" 05: 53004005
" 06: 46308135
" 08: 43961795
" 09: 77865785
" 10: 12463454
" 11: 36717444
" 12: 20610574
Τελική πίστα: 87017514

digitized by greekrcm.gr

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

GARGOYLES'S QUEST
(GAMEBOY)

1: F98X-IK6A
2: GQOC-YHT8
3: 4TRH-YEXE
4: BTGL-RUDH
5: TEHW-AZGL
6: CINZ-4DRW
7: O4UZ-LWG7
8: EEWY-LNAT

ALIEN 3
(MASTER SYSTEM)

Παίξτε με δύο παίκτες και προσπαθήστε να γράψετε το όνομά σας στα High Scores. Αν το καταφέρετε, αντί να βάλετε το πραγματικό σας όνομα, γράψτε ALIEN και θα έχετε άπειρες ζωές.

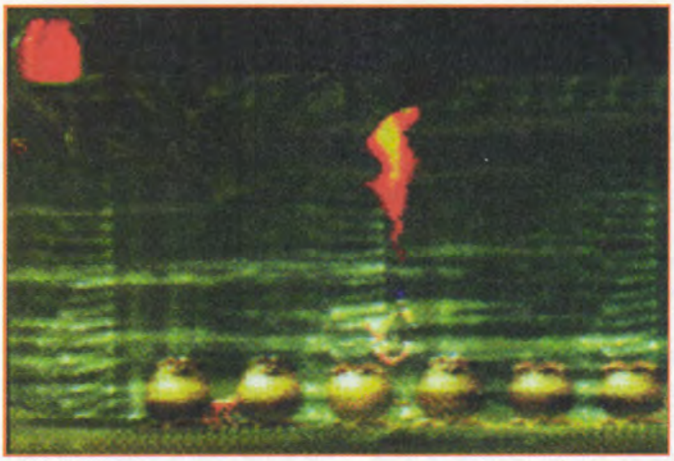
LOTUS TURBO CHALLENGE
(MEGADRIVE)

Ο Σπύρος μάς παρακάλεσε, αν μπορούμε, να του δώσουμε τους κωδικούς για αυτό το καταπληκτικό παιχνίδι. Μα πώς ήταν ποτέ δυνατόν να μην τον βοηθήσουμε;

Αγώνας 2: SLEEPER
" 3: HERBERT
" 4: BUSINESS
" 5: APPLEPIE
" 6: STANDISH
" 7: MALLOW
" 8: TEA CUP

TERMINATOR 2
(MEGADRIVE)

Για να διαλέξετε κάποια άλλη πίστα του παιχνιδιού, όταν σας ζητηθεί να πατήσετε start για να αρχίσει το παιχνίδι, εσείς πατήστε Πάνω, Κάτω, Αριστερά και Δεξιά 3 φορές. Αν τα κάνετε σωστά, θα ακούσετε τον Arnie να σας λέει "Excellent". Τώρα, αρχίστε το παιχνίδι, κάντε pause και πατήστε B και C για να τερματίσετε το επίπεδο.



ALIEN 3
(MEGADRIVE)

Για να μεταφερθείτε σε επόμενες πίστες, πηγαίνετε πρώτα στην οθόνη επιλογών.

Τώρα, βάλτε το δεύτερο pad στην πόρτα 2 και πατήστε C, Πάνω, Δεξιά, Κάτω, Αριστερά, A, Δεξιά και Κάτω (αυτά τα πλήκτρα στο δεύτερο pad). Αν όλα πάνε καλά, θα ακούσετε κάποιον ήχο. Τώρα, μέσα στο παιχνίδι, κάθε φορά που θα κάνετε pause, αν πατάτε τα C, A και B, θα πηγαίνετε στο επόμενο επίπεδο.

TURTLES 2
(GAME BOY)

Αν θέλετε να διαλέξετε ποιο επίπεδο θα παίξετε, στην οθόνη των τίτλων πατήστε Πάνω, Κάτω, B, A, Αριστερά, Δεξιά, B, A και Start.

ECCO THE DOLPHIN CD
(MEGA CD)

Στους τυχερούς κατόχους ενός Mega CD αλλά και του Dolphin, δίνουμε τους πιο κάτω κωδικούς για τις πέντε τελευταίες πίστες:

Deep Water 2: GAAGDPLP
City of Forever: YLQQZNLM
The Tube: MNEYELLB
The Machine: SKZNELLO
Τελική Μάχη: KANZFLLX



AFTERBURNER 2
(MEGADRIVE)

Αν θέλετε να διαλέξετε την πίστα που θα ξεκινήσετε, κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα A, B, και C και πατήστε το Start. Ολα αυτά θα τα κάνετε στην οθόνη των τίτλων.

SPLATTERHOUSE 3
(MEGADRIVE)

Επίπεδο 2: REISOR
" 3: ETLBUD
" 4: TEKROH
" 5: ELPOEB
" 6: LILITH

ALIEN 3
(MEGADRIVE)

Πηγαίνετε στην οθόνη επιλογών και βάλτε το joypad στη θύρα 2.

Τώρα, πατήστε C, Πάνω, Δεξιά, Κάτω, Αριστερά, A, Δεξιά και Κάτω.

Αν τα έχετε κάνει όλα σωστά, θα ακούσετε έναν ήχο. Βάλτε τώρα το pad στη θύρα 1 και αρχίστε το παιχνίδι.

Κατόπιν, κάντε Pause και πατήστε C, A, B και ξεπαγώστε το παιχνίδι. Θα διαπιστώσετε ότι έχετε περάσει στο επόμενο επίπεδο.

BUBBLE BUBBLE
(MASTER SYSTEM)

Επίπεδο 140: RYDFUPFC
" 160: 3VJZ56QW
" 170: 3VOTVIKA
" 180: 3VEWWASR
" 190: 3VIW7BVZ

digitized by greekrcm.gr

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

Mortal Kombat
(all formats)

REPTILE
(Super NES)

Για να αντιμετωπίσετε τον Reptile θα πρέπει να επιζήσετε μέχρι το Pit stage. Οταν φθάσετε εκεί, δεν θα πρέπει να χτυπηθείτε ή να χρησιμοποιήσετε το block button. Πρέπει να πετύχετε μια Double Flawless νίκη και να κάνετε την death move στον αντίπαλό σας. Αν όλα γίνουν σωστά, θα εμφανιστεί ο Reptile και θα σας καλέσει σε αναμέτρηση, μέσα στο Pit.

Ο ΚΩΔΙΚΟΣ DULLARD
(Mega Drive)

Ο καλύτερος κωδικός που βρέθηκε για το Mortal Kombat στο Mega Drive. Περίμενε να εμφανιστεί η Title Screen και πάτησε το Start. Στην οθόνη, όπου διαλέγεις Game Start ή Options, δώσε τον ακόλουθο κωδικό: DOWN, UP, LEFT, LEFT, RIGHT, DOWN. Θα εμφανιστεί μια τρίτη επιλογή με το όνομα Cheat Enabled. Επέλεξέ την και πάτησε Start. Θα εμφανιστεί ένα menu που θα σου δώσει ένα πλήθος επιλογών. Ακολουθεί μια λίστα των Flags και της σημασίας τους:

Flag 0: Ενα χτύπημα είναι αρκετό για να σκοτώσει τον πρώτο παίκτη.

Flag 1: Ενα χτύπημα είναι αρκετό για να σκοτώσει το δεύτερο παίκτη.

Flag 2: Μια σκιά κινείται κατά μήκος του φεγγαριού στο Pit Stage.

Flag 3: Εμφανίζεται ένα κεφάλι στο background του Pit Stage.

Flag 4: Ο Reptile σου δίνει στοιχεία πριν από κάθε αγώνα.

Flag 5: Απειρα credits.

Flag 6: Ο υπολογιστής εκτελεί την death move όταν νικά.

Flag 7: Διατηρείται το ίδιο background σε κάθε match.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΑΙΜΑ ΠΑΡΑΚΑΛΩ
(Mega Drive)

Οσοι νόμιζαν ότι η έκδοση για Mega Drive δεν έχει αίμα, ας κάνουν τον κόπο να δοκιμάσουν τον ακόλουθο κωδικό. Στην οθόνη που μιλάει για Codes of Honour δώστε τον ακόλουθο κωδικό με τη βοήθεια του joypad 1: A, B, A, C, A, B, B. Τα γράμματα του κειμένου θα γίνουν κόκκινα και θα ακουστεί ο Scorpion να λέει "Come over here". Αυτή είναι και η απόδειξη ότι έχει πιάσει ο κωδικός. Από εδώ και πέρα μπορείτε να ικανοποιήσετε τα σαδιστικά σας ένστικτα...

Οι standard κινήσεις των 7 ηρώων του Mortal Kombat

Mega Drive

Block: Start

Low Punch: A

High Punch: Διαθέσιμη μόνο στο 6-button joypad

Low Kick: B

High Kick: C

Roundhouse Kick: Αντίθετα και C

Crouch: Κάτω

Leg Sweep: Κάτω, αντίθετα και B

Uppercut: Κάτω και A

Jump: Ο σταυρός στην κατεύθυνση που θέλετε

Flying Punch: Ο σταυρός στην κατεύθυνση που θέλετε και A

Flying Kick: Ο σταυρός στην κατεύθυνση που θέλετε και C

Στα τετ-α-τετ

Throw: C

Knee: B

Super NES

Block: R

Low Punch: B

High Punch: Y

Low Kick: A

High Kick: X

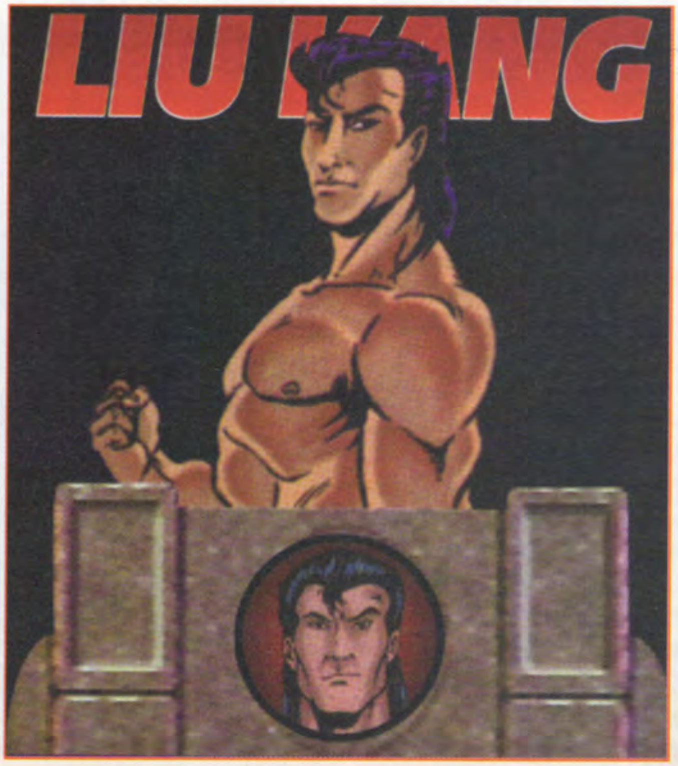
Roundhouse Kick: Αντίθετα και X

Crouch: Κάτω

Leg Sweep: Κάτω, αντίθετα και A

Uppercut: Κάτω και B ή Y





digitized by greekrcm.gr

Jump: Ο σταυρός στην κατεύθυνση που θέλετε

Flying Punch: Ο σταυρός στην κατεύθυνση που θέλετε και Β ή Υ

Flying Kick: Ο σταυρός στην κατεύθυνση που θέλετε και Χ ή Α

Στα τετ-α-τετ

Throw: X

Knee: A

AMIGA

Block: Αντίθετα και fire.

Low Punch: Το joystick στην κατεύθυνση του αντιπάλου και διπλό, γρήγορο fire.

High Punch: Διπλό, γρήγορο fire.

Low Kick: Το joystick στην κατεύθυνση του αντιπάλου και fire.

High Kick: Fire.

Roundhouse Kick: Διαγώνια κάτω, στην κατεύθυνση του αντιπάλου.

Crouch: Κάτω.

Leg Sweep: Διαγώνια κάτω, στην αντίθετη κατεύθυνση από τον αντίπαλο.

Uppercut: Κάτω και fire.

Jump: Το joystick στην κατεύθυνση που θέλετε.

Flying Punch: Διαγώνια πάνω στην κατεύθυνση που θέλετε με πατημένο το fire, αφήστε το fire και ξαναπατήστε το πολύ γρήγορα.

Flying Kick: Διαγώνια πάνω στην κατεύθυνση που θέλετε και fire.

Στα τετ-α-τετ

Throw: Οπως και το High Kick, αλλά σε κοντινή απόσταση.

Knee: Οπως και το Low Kick, αλλά σε πολύ κοντινή απόσταση.

Ειδικές κινήσεις και death moves για τους 7 ήρωες του Mortal Kombat

Sonya Blade

Palm Punch: Μόνο όταν είστε πολύ κοντά στον αντίπαλο. Τα αποτελέσματα είναι ελαφρά καλύτερα από την απλή punch.

Mega Drive: Πάτησε το A.

Super NES: Πάτησε το Y.

Amiga: Οπως η Low Punch, αλλά σε κοντινή απόσταση.

Legg Toss

Μια κίνηση που δείχνει την ευελιξία της Sonya. Εντυπωσιακή αλλά όχι ιδιαίτερα αποτελεσματική.

Mega Drive: Κάτω και A, B, C μαζί.

Super NES: Κάτω και A, B, L μαζί.

Amiga: Κάτω, κάτω και fire.

Energy Wave

Εξαπολύει μια σειρά ομόκεντρων κύκλων ενέργειας στα ανυπεράσπιστα θύματά της.

Mega Drive: Αντίθετη κατεύθυνση, αντίθετη κατεύθυνση και A.

Super NES: Αντίθετη κατεύθυνση, αντίθετη κατεύθυνση και Y.

Amiga: Αντίθετη κατεύθυνση, αντίθετη κατεύθυνση και fire.

Death move: Kiss of Death

Με χαρακτηριστικό στιλ, η Sonya στέλνει ένα "καυτό" φιλί στον αντίπαλό της μετατρέποντάς τον σε ένα σωρό από κόκαλα και στάχτη. Για να τη χρησιμοποιήσει, θα πρέπει να βρίσκεται μακριά από τον αντίπαλο.

Mega Drive: Προς, αντίθετα, προς, αντίθετα και Start.

Super NES: Προς, προς, αντίθετα, αντίθετα και R.

Amiga: Προς, προς, αντίθετα, αντίθετα και fire.

Liu Kang

Elbow

Μόνο όταν είστε αρκετά κοντά στον αντίπαλο.

Mega Drive: Πάτησε το A.

Super NES: Πάτησε το Y.

Concorde Kick

Μια απλή κλοτσιά, χωρίς κάτι το ιδιαίτερο από πλευράς αποτελεσματικότητας.

Mega Drive: Προς, προς και C.

Super NES: Προς, προς και X.

Flame Bolt

Χρησιμοποιώντας τη δύναμη του δράκου, ο Liu Kang εξαπο-





digitized by greekrcm.gr

HINTS 'N' TIPS
CONSOLES & COMPUTERS

λύει μια πύρινη λαίλαπα από τα χέρια του.

Mega Drive: Προς, προς και A.

Super NES: Προς, προς και Y.

Amiga: Προς, προς και fire.

Death move: Helicopter Spin Kick

Mega Drive: Περιστρέψτε το σταυρό προς την κατεύθυνση του αντιπάλου, κρατώντας πατημένο το Start.

Super NES: Κρατήστε πατημένο το L ή το R και περιστρέψτε το σταυρό προς την κατεύθυνση του αντιπάλου.

Amiga: Περιστρέψτε το μοχλό προς την κατεύθυνση του αντιπάλου, κρατώντας πατημένο το fire.

Kano

Head Butt

Θα δουλέψει μόνο σε πολύ κοντινή απόσταση.

Mega Drive: A

Super NES: Y

Super Spin

Παρόλο που είναι ευάλωτος σε μερικά χτυπήματα, όταν κάνεις αυτή την κίνηση είναι τόσο μεγάλη η ταχύτητα, που δύσκολα θα αμυνθεί ο αντίπαλος.

Mega Drive: Κρατώντας πατημένο το Start, περιστρέψτε το σταυρό στην κατεύθυνση του αντιπάλου και ελευθερώστε αμέσως το Start.

Super NES: Με πατημένο το L ή το R περιστρέψτε το σταυρό στην κατεύθυνση του αντιπάλου και ελευθερώστε αμέσως το L ή το R.

Amiga: Προς, κάτω, αντίθετα, πάνω.

Spinning Blade

Κάνοντας αυτή την κίνηση, ο Kano ελευθερώνει μια κοφτερή λεπίδα εναντίον του αντιπάλου, αφαιρώντας μεγάλο ποσοστό της ενέργειάς του.

Mega Drive: Κρατώντας πατημένο το Start, αντίθετα και προς.

Super NES: Κρατώντας πατημένο το L ή το R, αντίθετα και προς.

Amiga: Αντίθετα, αντίθετα, προς.

Death Move: Broken Heart

Μία από τις πιο βίαιες death moves όλου του παιχνιδιού. Με μια απότομη κίνηση, ο Kano ξεριζώνει την παλλόμενη καρδιά του αντιπάλου και την κρατά ψηλά σαν τρόπαιο.

Mega Drive: Κρατώντας πατημένο το Start, κινηθείτε στην αντίθετη κατεύθυνση δύο φορές και μετά A.

Super NES: Κρατώντας πατημένο το L ή το R, περιστρέψτε το σταυρό στην κατεύθυνση του αντιπάλου και μετά B.

Amiga: Αντίθετα, αντίθετα και fire.

Raiden

Elbow

Δουλεύει μόνο όταν είσαι κοντά στον αντίπαλο.

Mega Drive: A.

Super NES: Y.

Torpedo

Ο Raiden πετά κατά μήκος της οθόνης και χτυπά τον αντίπαλο αφαιρώντας του μεγάλα ποσά ενέργειας.

Mega Drive: Αντίθετα, αντίθετα και προς.

Super NES: Αντίθετα, αντίθετα και προς.

Amiga: Αντίθετα, αντίθετα και προς.

Teleport

Ο Raiden έχει την ικανότητα να τηλεμεταφέρεται, μπερδεύοντας έτσι τον αντίπαλο.

Mega Drive: Κάτω, κάτω και πάνω.

Super NES: Κάτω, κάτω και πάνω.

Amiga: Κάτω και πάνω.

Raidentricity

Οντας Thunder God, ο Raiden εξαπολύει αστραπές από τα χέρια του. Η αγαπημένη του κίνηση.

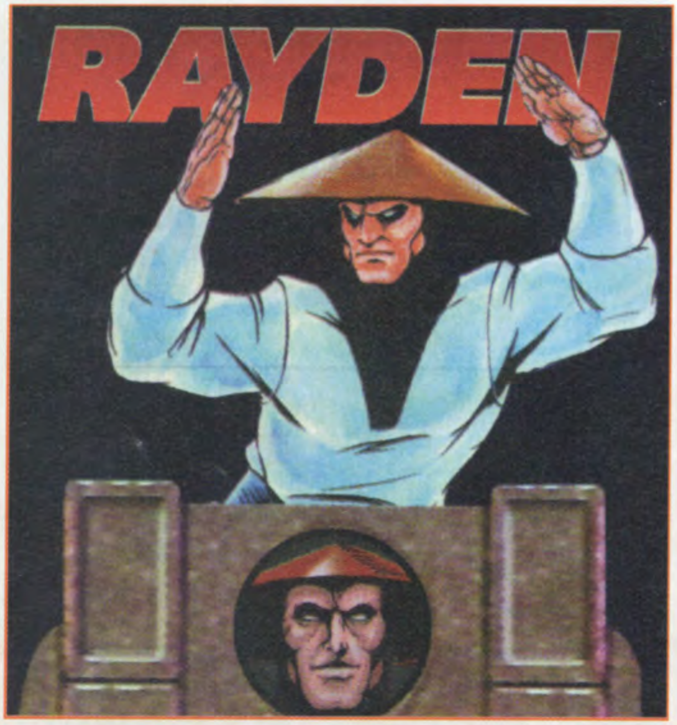
Mega Drive: Κάτω και προς πατώντας το A.

Super NES: Κάτω και προς πατώντας το Y.

Amiga: Κάτω, προς και fire.

Death move

Σε μικρή απόσταση από τον αντίπαλο εξαπολύει ένα κύμα raidentricity στο κεφάλι του, προ-





digitized by greekrcm.gr

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

καλώντας τη βίαιη έκρηξή του. Αίμα και χυμένα μυαλά παντού. Cool!

Mega Drive: Προς, αντίθετα, αντίθετα, αντίθετα και A.

Super NES: Προς, αντίθετα, αντίθετα, αντίθετα και Y.

Amiga: Προς, αντίθετα, αντίθετα, αντίθετα και fire.

Johny Cage

Elbow

Οταν είναι κοντά στον αντίπαλο, μπορεί να του δώσει μια γερή αγκωνιά στο πρόσωπο.

Mega Drive: A.

Super NES: Y.

Shadow Kick

Ενα χτύπημα με μεγάλη ταχύτητα, δύσκολο να αποκρουστεί.

Mega Drive: Αντίθετα, προς και B.

Super NES: Αντίθετα, προς και B.

Amiga: Αντίθετα, προς, αντίθετα και fire.

Package Check

Η πιο ύπουλη κίνηση σε όλο το παιχνίδι. Ο Kage με ένα εκπληκτικό σπαγγάτο χτυπά κάτω από τη ζώνη τους άρρενες αντιπάλους του... Εφιαλτικό!

Mega Drive: Κάτω και A, B, C ταυτόχρονα.

Super NES: B και L μαζί.

Amiga: Κάτω, κάτω και fire.

Flame Blast

Ο Kage έχει την ικανότητα να εξαπολύει πύρινες σφαίρες από τα χέρια του με εκπληκτική ταχύτητα.

Mega Drive: Αντίθετα, αντίθετα, προς και A.

Super NES: Αντίθετα, αντίθετα, προς και B.

Amiga: Αντίθετα, προς και fire.

Death move: THE Uppercut

Με ένα αξιοθαύμαστο uppercut, ο Kage εκτοξεύει το κεφάλι του αντιπάλου στα ουράνια.

Mega Drive: Προς, προς, προς και A.

Super NES: Προς, προς, προς και Y.

Amiga: Προς, προς, προς και fire.

Scorpion

Back Fist

Δουλεύει μόνο όταν ο Scorpion βρίσκεται πολύ κοντά στον αντίπαλο.

Mega Drive: A.

Super NES: Y.

Teleport punch

Μια καλή κίνηση για να μπερδέψετε τον αντίπαλο. Ο Scorpion εμφανίζεται ξαφνικά πίσω από τον αντίπαλο, φιλοδωρώντας τον με ένα χτύπημα στο κεφάλι.

Mega Drive: Κάτω, αντίθετα και A.

Super NES: Κάτω, αντίθετα και Y.

Amiga: Κάτω, αντίθετα και fire.

Spear

Ο Scorpion πετά ένα spear δεμένο σε σχοινί, πιάνοντας τον αντίπαλο από το λαιμό και τραβώντας τον προς το μέρος του.

Mega Drive: Αντίθετα, αντίθετα και A.

Super NES: Αντίθετα, αντίθετα και Y.

Amiga: Αντίθετα, αντίθετα και fire.

Death move: Fire Breath.

Διατηρώντας μια απόσταση από τον αντίπαλό του, ο Scorpion βγάζει την κουκούλα του αποκαλύπτοντας το σκελετωμένο κεφάλι του. Μια πύρινη φλόγα φεύγει από το στόμα του, καίγοντας ζωντανό τον αντίπαλό του.

Mega Drive: Κρατώντας πατημένο το Start, πάνω, πάνω.

Super NES: Κρατώντας πατημένο το L, πάνω, πάνω.

Amiga: Κρατώντας πατημένο το fire, πάνω, πάνω.

Sub-Zero

Back Fist

Δουλεύει μόνο όταν ο Sub-Zero βρίσκεται πολύ κοντά στον αντίπαλο.

Mega Drive: A.

Super NES: Y.

Power Slide

Ενα Leg Sweep, με τη διαφορά ότι ο Sub-Zero γλιστρά προς τον αντίπαλο, χτυπώντας τον στα πόδια και ρίχνοντάς τον στο έδαφος.

Mega Drive: Αντίθετα και B, C μαζί.

Super NES: Αντίθετα και A, B μαζί.

Amiga: Προς, αντίθετα, προς και fire.

Icy Shot

Ο Sub-Zero εξαπολύει ένα ice ball παγώνοντάς τον και ακινητοποιώντας τον. Εύκολη λεία...

Mega Drive: Κάτω, προς και A.

Super NES: Κάτω, προς και B.

Amiga: Κάτω, προς και fire.

Death move

Ο Sub-Zero βάζει τα χέρια του γύρω από το κεφάλι του αντιπάλου και με μια απότομη κίνηση το αποσπά από το υπόλοιπο σώμα. Η καλύτερη, κατά την ταπεινή γνώμη μου, death move του παιχνιδιού.

Mega Drive: Προς, κάτω, προς και A.

Super NES: Προς, κάτω, προς και Y.

Amiga: Προς, κάτω, προς και fire.

Σημείωση: Οπου συναντάτε τις λέξεις "αντίθετα", "προς", "πάνω", "κάτω" να έχετε υπόψη σας ότι αναφέρονται σε κινήσεις που γίνονται με το σταυρό του joypad (Mega Drive, Super NES) ή με το joystick. Το "πάνω" και το "κάτω" δεν θέλουν ιδιαίτερη εξήγηση. Το "αντίθετα" σημαίνει ότι θα πρέπει να κινηθείτε στην αντίθετη κατεύθυνση από αυτήν που κινείστε, ενώ το "προς" το ακριβώς αντίθετο. Enjoy the game...



digitized by greekrcm.gr

On line

Δεν γνωρίζω τον τρόπο με τον οποίο σας επηρέασαν οι αλκυονίδες ημέρες. Εγώ πάντως αποσύρθηκα για μεγάλο χρονικό διάστημα από την on-line community, ασχολούμενος αποκλειστικά με τη ...φωτοσύνθεση (ο νοών νοείτω). Οι αλκυονίδες ημέρες, όμως, τελείωσαν και ξαναμπήκα στο ρυθμό των CONNECT και NO CARRIER, ύστερα φυσικά από την απαιτούμενη πίεση εκ μέρους του γνωστού αρχισυντάκτη. Η πίεση συνεχίζεται και αυτή τη στιγμή που προσπαθώ να πληκτρολογήσω ρανίδες εκλάμψεων, μια και η παρούσα στήλη είναι, μαζί με άλλες μικροεκκρεμότητες, το τελευταίο άρθρο για να "κλείσει" άλλο ένα Pixel. Συγχωρήστε μου τυχόν παραληρηματικές παρεκβάσεις. Στις μικρές ώρες της ημέρας εμφανίζω ουκ ολίγες ιδιομορφίες.

Ευτυχώς για εσάς, δεν θα παραθέσω αυτόν το μήνα, όπως είχα υποσχεθεί, το ψυχολογικό profile ενός χρήστη modem (και, κατά συνέπεια, μέλος της on-line community).

Οι εμπειρίες μου και οι επαφές μου με χαρακτηριστικούς αντιπροσώπους του είδους απαιτούν για την καταγραφή τους πολυσέλιδα βιβλία (όλα υποψήφια για best-seller). Αν φυσικά υπάρξει η αναμενόμενη πίεση, υποχωρώ και δέχομαι να κάνω συμπίεση σε δισέλιδο άρθρο (αν θέλετε να μάθετε το φοβερό αλγόριθμο, ο οποίος θα αναλάβει αυτή τη δραματική μείωση δεδομένων, στείλτε τα στοιχεία σας, μια δισκέτα και ό,τι προαιρείσθε στη γνωστή διεύθυνση).

That's enough.

ΤΟ INTERNET, Η COMPULINK ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΜΙΚΡΑ, ΠΛΗΝ ΟΜΩΣ ΑΞΙΟΣΗΜΕΙΩΤΑ, ΝΕΑ

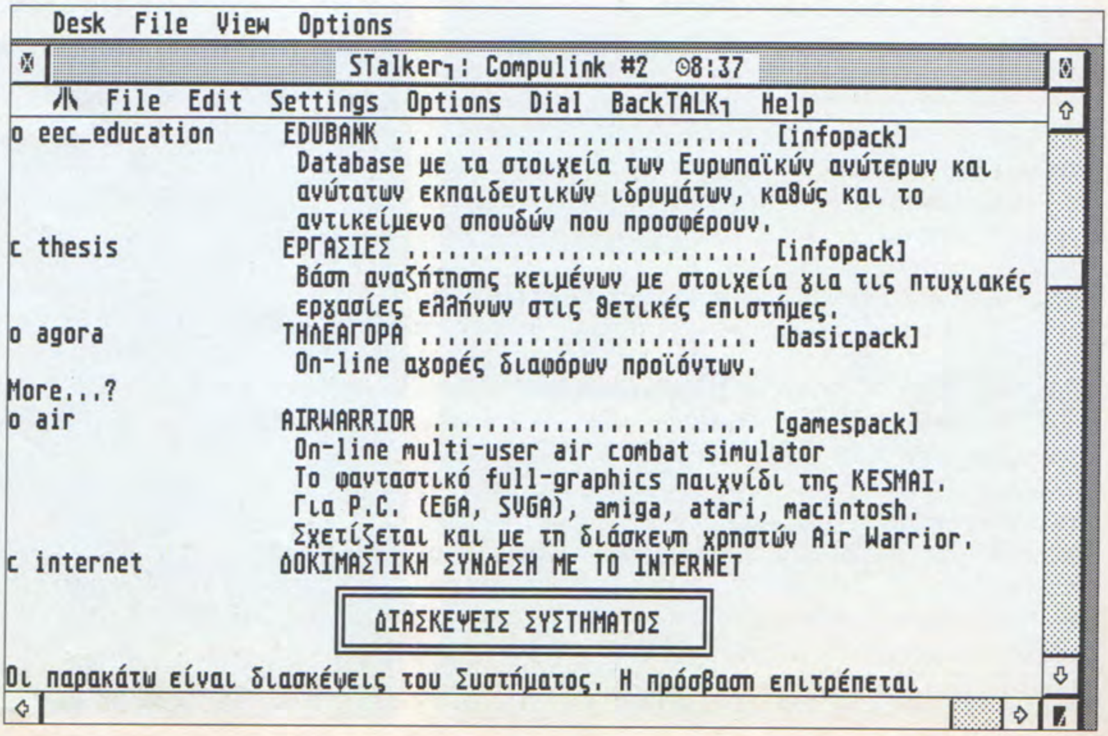
Η σοβαρότερη είδηση για αυτόν το μήνα (κατά την ταπεινή μου γνώμη, κ. αρχισυντάκτα) είναι η σύνδεση της CompuLink στο Internet.

Τη στιγμή που πληκτρολογώ ανηλεώς αυτές τις γραμμές, έχει τελειώσει κάθε δοκιμή και πειραματισμούς (ατέλειωτες ώρες "debugging" με ftp, telnet, e-mails κ.λπ.) και απομένει η απόκτηση μιας γραμμής δεδομένων, η οποία θα "σηκώνει" τον αναμενόμενο φόρτο. Ισως, όταν κυκλοφορεί το περιοδικό, να μπορώ να "μπαίνω" από το σπίτι μου και όχι να μπερδεύομαι καθημερινώς στα πόδια του sysop, εκλιπαρώντας για λίγη περισσότερη ώρα με το Internet (Αγγελε, σε ευχαριστώ, αν και ήσουν φειδωλός).

Ο sysop μου αποκάλυψε ακόμη ότι η χρέωση θα είναι σε τιμή έκπληξη και χωρίς περιορισμούς στο σκληρό δίσκο. Οσοι βασανισμένοι πιστοί, προσέλθετε.

Για το Internet έχετε διαβάσει σε αυτήν εδώ τη στήλη, αλλά με τον ενθουσιασμό που με έχει καταλάβει θα βαρεθείτε να ακούτε γι' αυτό. Αποτινάζω τον αρχισυντακτικό ζυγό και αναλαμβάνω, έχοντας πλήρη συναίσθηση των ευθυνών μου, την εισαγωγή και την εκπαίδευση των αναγνωστών στο δίκτυο όλων των δικτύων.

Πρόκειται (εδώ αρχίζει η εισαγωγή) για ένα δίκτυο,



digitized by greekrcm.gr

το οποίο επιτρέπει τη σύνδεση υπολογιστών που βρίσκονται στα πιο απομακρυσμένα σημεία του πλανήτη. Ο τρόπος και η διαδρομή που θα ακολουθηθεί μέχρι το πέρας της σύνδεσης αποφασίζονται εκείνη τη στιγμή, αποκλείοντας έτσι την αδυναμία επικοινωνίας λόγω κάποιου ανενεργού κόμβου.

Για να μπορέσει κάποιος να συνδεθεί με έναν υπολογιστή, μέσω του Internet, θα πρέπει να γνωρίζει τη διεύθυνση αυτού του υπολογιστή. Η διεύθυνση ενός κόμβου είναι ένας μοναδικός αριθμός των 32-bits, ο οποίος αναπαρίσταται με τέσσερις δεκαδικούς αριθμούς, χωρισμένους με μια τελεία. Καθένας από τους τέσσερις δεκαδικούς αριθμούς αντιστοιχεί σε 8 bits του 32-bit αριθμού.

Επειδή είναι πρακτικά αδύνατο να συγκρατηθούν στη μνήμη αυτοί οι αριθμοί, κάθε κόμβος του Internet διαθέτει και ένα μοναδικό όνομα, αποτελούμενο από δύο ή περισσότερες λέξεις χωρισμένες με μία τελεία. Ετσι, είναι ευκολότερο να θυμάσαι έναν κόμβο ως atari.archive.umich.edu, παρά ως 143.245.232.5.

Ενα σημαντικό πλεονέκτημα της χρησιμοποίησης του ονόματος αντί του αριθμού είναι ότι ο αριθμός-διεύθυνση αναφέρεται πάντα σε έναν και μοναδικό υπολογιστή, ενώ το όνομα-διεύθυνση αναφέρεται σε μια σειρά συγγενών μηχανημάτων.

Για παράδειγμα, ένας υποθετικός κόμβος έχει το όνομα this.is.great, το οποίο αντιστοιχεί σε υπολογιστές που βρίσκονται στις διευθύνσεις 134.234.56.2, 134.234.34.1 και 134.234.45.3. Η κλήση του κόμβου με το όνομά του θα έχει ως αποτέλεσμα τη σύνδεση με κάποια από τις παραπάνω διευθύνσεις, ενώ η κλήση με τη διεύθυνση-αριθμό είναι, όπως καταλαβαίνετε, λιγότερο ευέλικτη, μια και θα αναζητήσει τη σύνδεση με κάποιο συγκεκριμένο μηχάνημα.

Οι αντιστοιχίες ονομάτων-διευθύνσεων και αριθμών-διευθύνσεων διατηρούνται σε αρκετές βάσεις δεδομένων ανά τον κόσμο. Οσο μεγάλες όμως και αν είναι, αποκλείεται να είναι πλήρως ενημερωμένες. Δεν είναι, λοιπόν, απίθανο το μήνυμα Unknown Host, αν ζητάτε σύνδεση με κάποιον κόμβο, για τον οποίο δεν υπάρχει αντιστοιχία ονόματος και αριθμού διεύθυνσης. Οσον αφορά τώρα στα ονόματα, αυτά ακολουθούν μια συγκεκριμένη κωδικοποίηση. Η τελευταία λέξη του ονόματος αναφέρεται συνήθως στο είδος του δικτύου (πίνακας 1), αλλά υπάρχουν και περιπτώσεις όπου η τελευταία λέξη αναφέρεται στη χώρα, στην οποία βρίσκεται ο κόμβος. Τα ονόματα και οι κωδικοί δεν είναι output κάποιας γεννήτριας τυχαίων αριθμών, αλλά εκχωρούνται στους ενδιαφερόμενους από το network Information Center.

Αυτά προς το παρόν. Ελπίζω ότι η επαφή θα διατηρηθεί αναλλοίωτη. Μέχρι τον άλλο μήνα, keep your modems happy, use them!

ΠΙΝΑΚΑΣ 1

Κατάληξη ονόματος	Περιγραφή
edu	Εκπαιδευτικά ιδρύματα
gov	Κυβερνητικές υπηρεσίες
mil	Στρατιωτικές υπηρεσίες
net	Διαχειριστικοί κόμβοι
com	Υπολογιστές εταιριών
org	Υπολογιστές οργανισμών

FINAL WAR REPORT

Ομάδα A	Kills	Ομάδα B	Kills
Wiz	62	Hermes	91
Nighthawk	1	Cruel	7
Phantom	2	Vip	53
Terminator	10	Skipper	3
Redneck	13	Cobra	34
PG	2	Skull	0
Nelson	1	Kosmega	23

THE THRILL OF THE KILL! '94: ΠΟΛΕΜΙΚΟ ΑΝΑΚΟΙΝΩΘΕΝ

Ο πρώτος διαγωνισμός του Air Warrior για την καινούρια χρονιά ήδη αποτελεί παρελθόν!

Το Thrill of the Kill! '94 διήρκεσε ακριβώς μία εβδομάδα (έναρξη: Σάββατο 1/1/94 12:00 το μεσημέρι, λήξη: Σάββατο 8/1/94 την ίδια ώρα) και έλαβαν μέρος 14 παίκτες, χωρισμένοι στις ομάδες A και B, ενώ μέτρησαν μόνο τα kills, ανεξάρτητα αν στη συνέχεια προσγειώθηκαν, καταρρίφθηκαν ή συνέβη οτιδήποτε άλλο. Με πλήρη απουσία κανονισμών, οι 14 πιλότοι απογειώθηκαν στο European Theatre και, απαλλαγμένοι από το άγχος της βαθμοθηρίας, επιδόθηκαν κυριολεκτικά σε απερίγραπτες αγριότητες.

Τα έπαθλα, τώρα:

(1) Οι πιλότοι της νικήτριας ομάδας μοιράζονται (ανάλογα με τα kills του καθενός) 60 πρόσθετες ώρες χρήσης.

(2) Ο πρώτος σκόρερ της νικήτριας ομάδας (και ο πιο φονικός) παίρνει επιπλέον ένα Flightstick, αξίας 25.000 δρχ., προσφορά της Greek Software.

(3) Ο πρώτος σκόρερ των ηττημένων παίρνει επίσης ένα Flightstick, αξίας 20.000 δρχ., προσφορά της Greek Software.

Όπως φαίνεται και από το Final War Report, ο πρώτος σκόρερ των νικητών είναι ο Hermes (Νίκος Μουμουλίδης), ενώ των ηττημένων ο Wiz (Νίκος Μαρίνος).

Τον όλο συντονισμό είχε αναλάβει ο έμπειρος Saint, ο οποίος τα κατάφερε τόσο καλά, ώστε, σύμφωνα με ανεξακρίβωτες φήμες, θα αναλαμβάνει να συντονίζει όλα τα επόμενα The Thrill of the Kill!. Ας μη σας κρατάω όμως σε αγωνία. Ακολουθούν τα ονόματα των πιλότων κατά ομάδα και ο δείκτης ...επικινδυνότητάς τους, μεταφρασμένος σε kills.

ΤΟΥ ΗΛΙΑ ΜΑΝΕΣΙΩΤΗ

digitized by greekrcm.gr

ROLE PLAYING GAMES

DARK OF THE MOON



Το Dark of the Moon είναι μια κλασική περιπέτεια με λυκανθρώπους, που είναι από τους πιο δημοφιλείς ήρωες των ιστοριών γοτθικού τρόμου.

Οι παίκτες θα αντιμετωπίσουν αυτά τα τρομερά όντα, σε μια πόλη, με νύχια και με δόντια.

Το Dark of the Moon περιέχει 64 σελίδες και υποστηρίζει τις περιπέτειες με στοιχεία από το Von Richtens Guide to Werebeasts, αλλά ταυτόχρονα είναι και η πρώτη περιπέτεια με λυκανθρώπους μετά το πολύ επιτυχημένο Feast of Goblins.

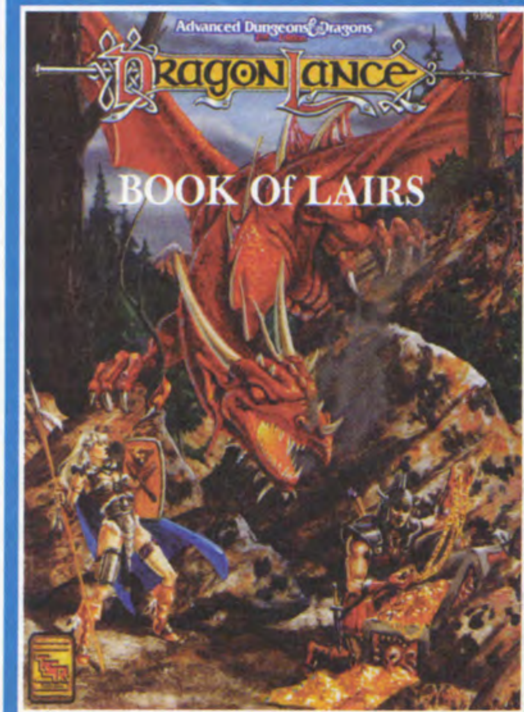
Πρόκειται για μια περιπέτεια της TSR, η οποία αναφέρεται στον κόσμο του Ravenloft, ενώ η τιμή του είναι 2.700 δρχ. και το βρήκαμε στο κατάστημα Κάισσα, Καλλιδρομίου 8, τηλ.: 3606488.

FANTASY COLLECTOR CARDS FACTORY SET



Το Factory Set, το οποίο κυκλοφορεί κάθε χρόνο σε περιορισμένο αριθμό αντιτύπων, είναι η ευκαιρία που σας δίνεται μια φορά το χρόνο να αποκτήσετε 495 κάρτες σε ένα συλλεκτικό σετ. Περιέχει εκατοντάδες έγχρωμες απεικονίσεις προσωπικοτήτων, τεράτων, μαγικών αντικειμένων και θησαυρών από αγαπημένους κόσμους του AD&D, όπως οι: Forgotten Realms, Dragonlance, Greyhawk, Spelljammer, Ravenloft, Dark Sun και Al-Qadim. Είναι ένα "must", τόσο για παίκτες του AD&D όσο και για συλλέκτες, και η τιμή του είναι 8.100 δρχ.

BOOK OF LAIRS



Σύντομες περιπέτειες που παίζονται μέσα σε ένα μόνο απόγευμα και παρουσιάζονται για πρώτη φορά στον κόσμο του Dragonlance.

Το Book of Lairs είναι ιδανικό, τόσο για καινούριους παίκτες που επιζητούν μια απλή εισαγωγή στον κόσμο του Dragonlance όσο και για έμπειρες ομάδες οι οποίες θέλουν κάτι διαφορετικό από τις επικές περιπέτειες που μέχρι τώρα έπαιζαν.

Στις περιπέτειες που παρουσιάζονται, πρωταγωνιστικούς ρόλους έχουν τα τέρατα και οι ήρωες του Krynn και έχουν σχεδιαστεί έτσι, ώστε να μπορούν να παιχτούν σε μια μόνο συνάντηση.

Το Book of Lairs είναι μια νέα περιπέτεια της TSR, αναφέρεται στους γνωστούς κόσμους του Dragonlance, το βρήκαμε στο κατάστημα Κάισσα, Καλλιδρομίου 8 & Ιπποκράτους, τηλ: 3606488 και η τιμή του είναι 3.150 δρχ.

digitized by greekrcm.gr

ROLE PLAYING GAMES

WOMEN OF FANTASY CALENDAR



Σε αυτό το ημερολόγιο, με ηρωίδες από τον κόσμο της φαντασίας, θα γνωρίσετε 12 τολμηρές, όμορφες και εκθαμβωτικές γυναίκες. Κάθε χρόνο, η TSR παρουσιάζει μια εξαιρετική συλλογή πρωτότυπων έργων ζωγραφικής παγκοσμίως γνωστών καλλιτεχνών σε θέματα φαντασίας, όπως των Brom, Clyde Caldwell, Fred Fields και άλλων. Στο φετινό ημερολόγιο τοίχου παρουσιάζονται 12 εκθαμβώτικά πόστερ, διαστάσεων 13 επί 12, με θέματα που θα σας συναρπάσουν. Το ημερολόγιο το βρήκαμε στο κατάστημα Μονόκερως, Δεριγνύ 23, τηλ.: 8813990 και στην τιμή των 3.150 δραχμών.

THE COMPLETE RANGER'S HANDBOOK

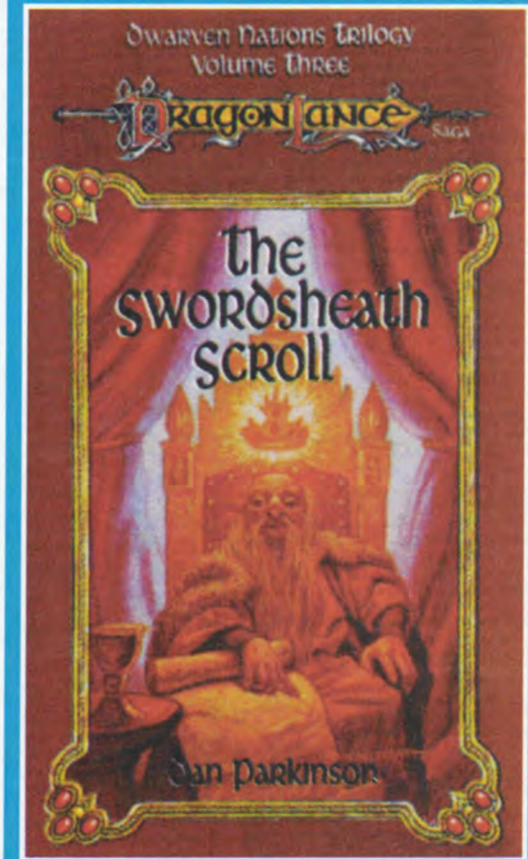
Οι Rangers είναι οι πιο σκληροτράχηλοι από όλους τους χαρακτήρες του AD&D. Επιτέλους, ήρθε ο καιρός να αποκτήσουν το δικό τους οδηγό. Με το Complete Ranger's Handbook, οι παίκτες έχουν πλέον όλα όσα χρειάζονται για να παίξουν αυτόν το χαρακτήρα. Οπως και όλα τα άλλα βιβλία της σειράς των εγχειριδίων για τους χαρακτήρες, επεκτείνει το υλικό του Player's Handbook, δίνοντας περισσότερες προοπτικές στο παιχνίδι με τις πληροφορίες του. Αποκαλύπτονται τα τεχνάσματα και τα μυστικά του Ranger και προστίθεται βάθος σε αυτόν το δυναμικό χαρακτήρα. Είναι ένα Accessory της TSR για το AD&D και η τιμή του είναι 4.950 δρχ.

1994 DRAGONLANCE AND OTHER WORLDS CALENDAR



Αλλο ένα εντυπωσιακό ημερολόγιο μας έρχεται από την TSR. Περιέχει και αυτό έξοχα ζωγραφικά θέματα από τους πασίγνωστους φανταστικούς κόσμους, τα οποία απεικονίζονται σε περισσότερες από δώδεκα ποιοτικές εικόνες πόστερ. Στο ημερολόγιο αυτό του 1994, θα βρείτε τα καλύτερα σχέδια της χρονιάς από τον κόσμο του Dragonlance. Περιέχονται επίσης θέματα από τα Forgotten Realms, όπως και όλους τους δημοφιλείς κόσμους του AD&D. Μπορείτε να αποκτήσετε το ημερολόγιο με το ποσό των 3.150 δραχμών από όλα τα καταστήματα στρατηγικής και φαντασίας.

THE SWORDSHEATH SCROLL



Το Swordsheath Scroll είναι το επιστέγασμα της τριλογίας Dwarven Nations, του ιστορικού έπους των βασιλείων των νάνων, που απλώς και μόνο αναφέρονται σε όλα τα προηγούμενα βιβλία του Dragonlance.

Ο αιματηρός άγριος πόλεμος τελειώνει και στο θρόνο ανεβαίνει ο Derkin, βασιλιάς της Ζωντανής Πέτρας, του οποίου η σοφία και η γενναιότητα είναι ονομαστές.

Είναι ο τρίτος τόμος για την τριλογία Dwarven Nations, η τιμή του είναι 1800 δρχ. και το είδαμε στο κατάστημα Κάισσα, Φίλωνος 43 στον Πειραιά, τηλ.: 4178337.

digitized by greekrcm.gr

ΘΕΜΑ

ΘΡΥΛΟΣ

Τα Παιχνίδια Μέσω Ταχυδρομείου (ΠΜΤ) είναι μια κατηγορία παιχνιδιών ελάχιστα γνωστή στη χώρα μας. Στο παρελθόν έχουν υπάρξει κάποιες προσπάθειες γνωριμίας με αυτόν τον τύπο παιχνιδιών, οι οποίες σκόνταψαν στα ...ΕΛΤΑ. Τα ΠΜΤ έχουν άμεση σχέση με τα Role Playing και τα παιχνίδια στρατηγικής, παρουσιάζουν όμως σημαντικές διαφορές στον τρόπο διεξαγωγής τους.

Οι διαφορές αυτές εντοπίζονται κατ' αρχάς στην τεράστια, πολλές φορές, απόσταση που χωρίζει τους παίκτες. Ο παίκτης δεν γνωρίζει προσωπικά τους αντιπάλους του και δεν ξέρει τι ακριβώς κάνουν, εκτός ελαχίστων περιπτώσεων, πράγμα που σημαίνει ότι θα πρέπει να επιλέγει τις κινήσεις του, μαντεύοντας συγχρόνως τις κινήσεις των αντιπάλων και αναλύοντας τον τρόπο σκέψης τους.

Με την πάροδο του χρόνου μειώνεται η αίσθηση απομόνωσης, μια και ο παίκτης γνωρίζει έμμεσα τους υπόλοιπους και είναι σε θέση να συλλέξει στοιχεία που θα του επιτρέψουν να κατασκευάσει ένα profile των αντιπάλων. Βασιζόμενος σε αυτό θα κάνει και τις επιλογές του (σύναψη συμμαχιών, πραγματοποίηση εμπορικών ή στρατιωτικών συμφωνιών κ.λπ.).

Μια άλλη σημαντική διαφορά είναι ότι κανένας παίκτης δεν ξέρει τι ακριβώς γίνεται σε ολόκληρο το παιχνίδι, προσομοιώνοντας έτσι σε μεγάλο βαθμό την πραγματικότητα.

Ο τρόπος διεξαγωγής των ΠΜΤ είναι αρκετά απλός. Σε αντιστοιχία με τα RPGs, υπάρχει και εδώ ένας Master, ο διαιτητής, που αναλαμβάνει την τήρηση των κανόνων και την επεξεργασία των κινήσεων. Στην ουσία, ο διαιτητής αναλαμβάνει το δύσκολο έργο της διατήρησης της επικοινωνίας μεταξύ των παικτών-αντιπάλων. Στην αρχή του παιχνιδιού εφοδιάζει τους παίκτες με τα απαραίτητα στοιχεία (σενάριο,



Ενα ελληνικό play by mail

digitized by greekrcm.gr

γενικές πληροφορίες, χάρτες, έντυπα κ.λπ.) και στη συνέχεια επεξεργάζεται τις κινήσεις των παικτών οι οποίες έρχονται φυσικά μέσω ταχυδρομείου.

Κάθε παίκτης συμπληρώνει με διαταγές ένα έντυπο, το οποίο έχει συνήθως συγκεκριμένη μορφή και παρέχεται, όπως αναφέραμε, από αυτόν που διοργανώνει το παιχνίδι. Υπάρχουν ΠΜΤ στα οποία οι παίκτες συμπληρώνουν τις διαταγές με κάποιο καθορισμένο τρόπο (μια μορφή κωδικοποίησης που έχει ορίσει ο διοργανωτής). Για παράδειγμα, η εντολή Α1 Π435 ΑΝΘΡΩΠΟΙ Β2 900 μπορεί να σημαίνει ότι εκπαιδεύονται (Α1) από την πόλη 435 (Π435) 900 άνθρωποι για ελαφρύ πεζικό (Β2). Υπάρχουν όμως και ΠΜΤ τα οποία επιτρέπουν πιο ελεύθερη σύνταξη εντολών. Σε αντιστοιχία με το προηγούμενο παράδειγμα θα μπορούσε να δηλωθεί από τον παίκτη η ακόλουθη εντολή: " Ο στρατηγός Grelloni επιστρατεύει 900 άνδρες από την πόλη Αλεξάνδρεια για να δημιουργήσει μια νέα μοίρα πεζικού." Οταν ο παίκτης συμπληρώσει το έντυπο το στέλνει στο διαιτητή. Ο τελευταίος το επεξεργάζεται και στέλνει στον παίκτη τα αποτελέσματα των ενεργειών του και το έντυπο στο οποίο θα συμπληρώσει τις νέες διαταγές του.

Τα ΠΜΤ έχουν γνωρίσει μεγάλη επιτυχία στο εξωτερικό επειδή ψυχαγωγούν, ακονίζουν το μυαλό και μαθαίνουν στους παίκτες να οργανώνουν τη σκέψη τους.

Τι εστί ΘΡΥΛΟΣ;

Ο ΘΡΥΛΟΣ αποτελεί, από όσο ξέρω, τη δεύτερη προσπάθεια γνωριμίας με τα ΠΜΤ στην Ελλάδα. Η πρώτη είχε γίνει από το ΜΟΝΟΚΕΡΩ πριν από λίγα χρόνια και σταμάτησε εξαιτίας των προβλημάτων με το ταχυδρομείο που είχαν ως αποτέλεσμα να χάνονται ολόκληροι γύροι παιχνιδιού από παίκτες εκτός Αθηνών. Το σενάριο εμπλέκει στοιχεία role playing και στρατηγικής, ικανοποιώντας έτσι τους θιασώτες και των δύο ειδών. Το παιχνίδι λαμβάνει χώρα σε ένα φανταστικό κόσμο ονόματι Γαία. Η Γαία, όπως αναφέρεται στο σενάριο, είναι ένας κόσμος όπου η μαγεία υπάρχει και οι θεοί βοηθούν άμεσα τους πιστούς τους. Οι άνθρωποι αγωνίζονται να επιβιώσουν σε έναν κόσμο που μοιράζονται με άλλες ράτσες ανθρωποειδών και με μυθικά τέρατα. Η Γαία είναι αραιοκατοικημένη και ο περισσότερος κόσμος ζει σε πόλεις που περιβάλλονται από τείχη. Οι υπόλοιποι κάτοικοι ζουν σε μικρά χωριά στην ύπαιθρο.

Η Γνώση των περασμένων εποχών έχει χαθεί ή ξεχαστεί, αλλά στοιχεία της έχουν παραμείνει σε αρχαίες περγαμηνές και παπύρους, οι οποίοι βρίσκονται σε χαμένους ναούς, σε ερείπια ή σε βιβλιοθήκες μεγάλων πόλεων. Η αναζήτηση της Γνώσης μπορεί να οδηγήσει σε ξεχασμένους θησαυρούς και σε μαγικά αντικείμενα.

Η Γαία περιέχει μερικές ηπείρους και νησιά. Οι



παίκτες ξεκινούν σε κάποιο σημείο του χάρτη, το οποίο δίνεται με συντεταγμένες. Ο χάρτης είναι χωρισμένος σε τετράγωνες περιοχές, τις Επαρχίες. Στην κάθε Επαρχία αναφέρεται το κυρίαρχο είδος εδά-



digitized by greekrcm.gr



φους, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν υπάρχουν και άλλα είδη. Η παραγωγή τροφής εξαρτάται άμεσα από το κυρίαρχο είδος εδάφους της συγκεκριμένης Επαρχίας και το μέγεθός της επηρεάζει άμεσα την ανάπτυξη του πληθυσμού και τη διατήρηση της ισορροπίας.

Η χαρτογράφηση της Γαίας δεν είναι ακριβής. Ετσι, οι παίκτες θα πρέπει να εξερευνούν τις Επαρχίες προκειμένου να ανακαλύψουν ερείπια, οάσεις, πόλεις, χωριά κ.ά.

Πριν από την έναρξη του παιχνιδιού ο παίκτης θα πρέπει να συμπληρώσει κάποια στοιχεία για το βασίλειό του. Κατ' αρχάς θα πρέπει να δώσει το όνομα της χώρας που θα διοικεί, το όνομα της πόλης από την οποία ξεκινάει, να περιγράψει τη σημαία του, να επιλέξει τη ράτσα των κατοίκων του βασιλείου (Ανθρωποι, Γίγαντες, Ελφ, Μινώταυροι, Νάνοι, Ντράκεν, Ορκ), να διαλέξει όνομα και τύπο του χαρακτήρα του και των βοηθών του.

Υπάρχουν οκτώ διαφορετικοί τύποι χαρακτήρων για να διαλέξει κάποιος παίκτης για τον αρχηγό του (Αρχιερέας, Βάρβαρος, Δαιμονιστής, Εμπορος, Μάγος, Νεκρομάντης, Νομάδας, Πολέμαρχος) και οκτώ τύποι χαρακτήρων για τους βοηθούς (Ιερέας, Βαλκυρία, Ερινύα, Βάρδος, Μαινάδα, Βαμπίρ, Ιχνηλάτης, Βετεράνος). Και οι κύριοι και οι βοηθητικοί χαρακτήρες έχουν κάποια χαρακτηριστικά (Στρατηγική, Διπλωματία, Δύναμη, Ενέργεια, Ευκινησία, Αντοχή) των οποίων οι τιμές καθορίζουν τον τρόπο δράσης τους.

Η στρατηγική αναφέρεται στην ικανότητα του ήρωα να οδηγεί τα στρατεύματά του στη μάχη, η διπλωματία αποτελεί απαραίτητο προσόν για τη σύναψη συμμαχιών, η δύναμη αναφέρεται στη σωματική (φυσική ή μαγικά αυξημένη) ρώμη του ήρωα, η ενέργεια αντιστοιχεί στη μαγική δύναμη των ηρώων η οποία τους επιτρέπει να κάνουν ξόρκια ή θαύματα, η ευκινησία καθορίζει την ικανότητα του ήρωα να αποφεύγει επιθέσεις και η αντοχή αναφέρεται στην αντίσταση του ήρωα στη μαγεία, τα δηλητήρια ή τον πόνο.

Ο παίκτης στο ΘΡΥΛΟ αποφασίζει για την τύχη του βασιλείου του, ξεκινώντας με μια πόλη-κράτος, τον αρχηγό της και τους δύο βοηθούς του. Ο κάθε παίκτης επιλέγει τους στόχους του και λαμβάνει τις απαραίτητες αποφάσεις για την επιβίωση και επέκταση του βασιλείου του.

Η επιτυχημένη έκβαση μιας μάχης με τους εχθρούς, οι κερδοφόρες εμπορικές συμφωνίες, η ίδρυση και η ανάπτυξη των πόλεών του, η ανακάλυψη χαμένων θησαυρών και η σύναψη συμμαχιών είναι μικρές νίκες, οι οποίες συμβάλλουν στην αύξηση του γοήτρου και του πλούτου της χώρας.

Τεχνικές λεπτομέρειες

Με την πληρωμή της εγγραφής (1.500 δρχ.) ο παίκτης λαμβάνει ένα βιβλίο με τις οδηγίες, χάρτη της Γαίας και γίνεται αυτόματα συνδρομητής σε μια περιοδική έκδοση που θα ενημερώνει για την πορεία του παιχνιδιού. Κάθε παίκτης καλείται να συμπληρώσει ένα έντυπο εντολών στο οποίο αναφέρει τις κινήσεις του και τις άλλες πράξεις του. Στη συνέχεια στέλνει το γύρο με τις διαταγές του στο διαιτητή. Αυτός επεξεργάζεται το γύρο και ενημερώνει τον παίκτη για τα αποτελέσματα των επιλογών του και για οτιδήποτε άλλο σχετικό με το βασίλειό του που προκύπτει από τις πράξεις των υπόλοιπων παικτών.

Το έντυπο πρέπει να συμπληρωθεί με έναν ειδικό, κωδικοποιημένο τρόπο, αλλά δίνεται η δυνατότητα στον παίκτη να στείλει και μια κόλλα Α4 που θα περιέχει επιπρόσθετες εντολές γραμμένες σε ελεύθερη μορφή. Ο γύρος (έντυπο + Α4) κοστίζει 500 δρχ., ενώ κάθε πρόσθετη κόλλα Α4 κοστίζει 700 δρχ.

Κάθε παίκτης επιτρέπεται να στέλνει ένα γύρο κάθε δέκα μέρες, προκειμένου να μη διαταράσσεται η ισορροπία μεταξύ των παικτών της Αθήνας και της υπόλοιπης Ελλάδας.

Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στον Τάκη Πουρναρά, έναν από τους δύο διαιτητές του ΘΡΥΛΟΥ, στη διεύθυνση Καποδιστρίου 59 15237 Φιλοθέη, τηλ. 6817379.

digitized by greekrcm.gr

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES

Η αναζήτηση τελείωσε εδώ.
Απλοποιήστε τις αγορές σας!

ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΤΗΣ Τηλεαγοράς ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΑΜΕΣΑ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΝ:

■ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΑ

μέσω της τηλεφωνικής γραμμής 3601761
ή μέσω γραμμής fax: 9216847

■ ΜΕ ΤΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ

απλώς ταχυδρομήστε το δελτίο παραγγελίας σας

■ ON LINE

μέσω της CompuLink.
Από το επίπεδο main, απλώς πληκτρολογήστε join agora
τηλέφωνα σύνδεσης:

9244301-5	14400 bps, v. 32 bis,	MNP5	9241518	2400 bps,	MNP5
9242218	9600 bps,	MNP5	9227606	2400 bps,	MNP5
9242220	9600 bps,	MNP5	9227665	2400 bps,	MNP5
9242227	9600 bps,	MNP5	9229128	2400 bps,	MNP5
9242247	9600 bps,	MNP5	9244306-11	2400 bps,	v. 42, MNP5
9241747	2400 bps,	MNP5	9245910-13	2400 bps,	v. 42, MNP5
9241478	2400 bps,	MNP5			

ΑΡΙΘΜΟΣ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΜΕΣΩ HELLASPAC: 315 0202100

Ο πιο σύγχρονος τρόπος αγορών τώρα στη διάθεσή σας!

Αποστολές σε όλη την Ελλάδα

digitized by greekrcm.gr

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	**COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ** Σελίδες 230	2.500
Ε2.	**ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ** Σελίδες 242	2.100
Ε3.	**ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ** Σελίδες 146	1.500
Ε4.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS** Σελίδες 284	4.100
Ε5.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS** Σελίδες 256	4.100
Ε6.	**ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ** Σελίδες 206	3.400
Ε7.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS;** Σελίδες 350	4.100
Ε8.	**MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 214	2.800
Ε9.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS;** Σελίδες 376	4.100
Ε10.	**WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 198	2.800
Ε11.	**ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ** Σελίδες 224	3.900

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	**VIDEOTEX** Σελίδες 182	2.400
Γ2.	**ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ** Σελίδες 184	2.600
Γ3.	**VIRTUAL REALITY** Σελίδες 200	2.900
Γ4.	**FRACTALS** Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.600
Γ5.	**MULTIMEDIA** Σελίδες 176	2.600
Γ6.	**ΔΙΚΤΥΑ** Σελίδες 180	2.600

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ρ1.	**WINDOWS 3.0 POWER TOOLS** Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
Ρ2.	**LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 1.056	9.300
Ρ3.	**WINDOWS 3.1 POWER TOOLS** Σελίδες 1.136 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	9.300

ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	**VISUAL BASIC** Σελίδες 422	5.100
Π2.	**CLIPPER 5.01** Σελίδες 192	2.500
Π3.	**BORLAND C++ 3.0 & 3.1** Σελίδες 592	5.100
Π4.	**TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	**SQL** Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	3.900
Π6.	**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS** Σελίδες 304	5.100
Π7.	**CA CLIPPER 5.2** Σελίδες 256	2.800

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	**DOS 5** Σελίδες 394	4.100
Λ2.	**WINDOWS 3.1** Σελίδες 426	4.100
Λ3.	**UNIX** Σελίδες 826	7.400
Λ4.	**NOVELL NETWARE 2.2** Σελίδες 332	4.600
Λ5.	**AUTOCAD 12** Σελίδες 480	5.800
Λ6.	**ACCESS MICROSOFT** Σελίδες 304	4.600
Λ7.	**QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 260	4.600
Λ8.	**MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 468	4.600
Λ9.	**AMI PRO 2.0** Σελίδες 594	5.200
Λ10.	**AMI PRO 3.0** Σελίδες 610	6.100
Λ11.	**COREL DRAW! 3.0** Σελίδες 278	4.600
Λ12.	**VENTURA** Σελίδες 300	4.100
Λ13.	**COREL DRAW! 4.0** Σελίδες 430	5.100
Λ14.	**QUATRO PRO ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 344	4.600
Λ15.	**PAGEMAKER** Σελίδες 320	4.600
Λ16.	**PHOTOSHOP 2.5** Σελίδες 176	3.900
Λ17.	**DEFACTO** Σελίδες 575	7.300

digitized by greekrcm.gr

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	**DOS 5.0 Β' έκδοση** Σελίδες 182	2.100
G2.	**DR DOS 6.0** Σελίδες 208	2.100
G3.	**MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση** Σελίδες 256	2.100
G4.	**WINDOWS 3.1Β' έκδοση** Σελίδες 330	2.100
G5.	**WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση** Σελίδες 314	2.100
G6.	**WORDPERFECT 5.1ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 284	2.100
G7.	**EXCEL 3.0** Σελίδες 164	2.100
G8.	**WINDOWS 3.0** Σελίδες 256	2.100
G9.	**WINDOWS NT** Σελίδες 464	2.100
G10.	**WORD 6.0** Σελίδες 280	2.100
G11.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS** Σελίδες 368	2.100
G12.	**MS-DOS 6 Γ' έκδοση** Σελίδες 250	2.100

HOME COMPUTING

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
H1.	**ADVENTURES** Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.100
H2.	**NINTENDO NES** Σελίδες 122	1.800
H3.	**NINTENDO GAME BOY** Σελίδες 88	1.500
H4.	**ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ** Σελίδες 280	3.200
H5.	**ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ** Σελίδες 263	2.900
H6.	**ADVENTURES** Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	4.500

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING** Σελίδες 80	1.600
B2.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.600
B3.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.600
B4.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT** Σελίδες 112	1.600
B5.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ** Σελίδες 104	1.600
B6.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ** Σελίδες 112	1.600
B7.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ** Σελίδες 104	1.600
B8.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ** Σελίδες 104	1.600
B9.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ** Σελίδες 104	1.600
B10.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ** Σελίδες 104	1.600
B11.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS** Σελίδες 112	1.600

ΓΕΝΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
M1.	**ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ** Σελίδες 320	4.300
M2.	**ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ** Σελίδες 226	3.000
M3.	**Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER** Σελίδες 340 Γ' έκδοση	2.700
M4.	**DIRECT MAIL** Σελίδες 234	2.700
M5.	**MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ** Σελίδες 210	2.700

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES

digitized by greekrcm.gr

SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S3.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ**	
	για PC/XT	15.000
	για AT/286	25.000
	διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	
S4.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S5.	**ASTROCHART** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S6.	**COMPUTALK** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S7.	**HITPACK 13** διατίθεται σε δισκέτα 3" για Amstrad 6128 & Plus	9.000

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
ES1.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ (ΕΜΒΑΔΑ)**	9.900
ES2.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ (ΜΟΝΑΔΕΣ ΜΕΤΡΗΣΗΣ)** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή σε 2 5.25"	9.900

GAME SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
GS1.	**MIND BLASTER** (compilation) διατίθεται σε δισκέτες για PC 3.5" ή AMIGA	6.000
GS2.	**DEFENDER OF THE GALAXY** διατίθεται σε δισκέτα για AMIGA	4.000
GS3.	**TARTA**	
	για AMIGA	4.000
	για PC 3.5"	5.500
GS4.	**Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900
GS5.	**ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS6.	**THE CLUB HOUSE (compilation)** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	6.000
GS7.	**SILVER BALL** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS8.	**ΝΑΥΜΑΧΙΑ** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	4.000

VIDEO

ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
V1.	**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ**	3.990
V2.	**ΤΟ SOFTWARE ΚΑΙ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΟΥ**	3.990
V3.	**Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ MULTIMEDIA**	3.990
V4.	**ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ (V1+V2+V3)** Διάρκεια εκάστης 60'	9.900

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ

ΟΝΟΜ/ΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ. ....

ΥΠΟΓΡΑΦΗ .... ΗΜ/ΝΙΑ ....

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ.......................

• Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παραγγελλόμενα είδη. • *Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.*

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES

digitized by greekrcm.gr



Π Ω Σ;

Θα μάθετε όλα τα μυστικά των personal computers

- Γλώσσες προγραμματισμού
- Hints 'n' Tips για DOS & Windows
- Software Reviews
- CD ROM'S
- Βιβλιοπαρουσιάσεις
- Πώς θα κάνετε σωστές αγορές
- Επίκαιρα αφιερώματα
- Προγράμματα
- Ολα τα νέα της αγοράς
- Στήλες αρχαρίων
- Στήλες ερωτήσεων/απαντήσεων
- Telecomputing

PC MASTER + PC GAMES

Π Ω Σ;

θα διασκεδάζετε παίζοντας με το PC σας

- Adventures
- Strategy Games
- Simulations
- Role Playing Games
- Platforms
- Arcades
- Shoot'em ups
- Game Reviews
- Hints 'n' Tips
- Ολα τα game news

Και κάθε μήνα μία δισκέτα 5 1/4" δωρεάν με game software



ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΜΑΖΙ, ΣΑΣ ΔΙΝΟΥΝ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

digitized by greekrcm.gr

κάισσα

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

Dungeons & Dragons

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

DUNGEONS & DRAGONS: ΤΟ ΒΑΣΙΚΟ ROLEPLAYING GAME...

Roleplaying Games

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ ΒΗΜΑ ΣΤΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ.



PLAYER'S HANDBOOK: ΟΙ ΒΑΣΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΕΙΣΧΩΡΗΣΕΤΕ ΣΤΟ ΕΞΕΛΙΓΜΕΝΟ ΚΑΙ ΠΙΟ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS (AD&D)...



DUNGEON MASTER'S GUIDE: ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΕΙ Ο ΚΑΛΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΜΕΝΟΣ DUNGEON MASTER...

ΚΑΙ ΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ:

FORGOTTEN REALMS
Ο ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟΣ ΚΑΙ ΠΙΟ ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ AD&D, ΣΥΝΕΧΩΣ ΕΞΕΛΙΣΣΕΤΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΕΠΕΜΒΑΣΗ ΤΩΝ ΘΕΩΝ ΚΑΙ ΤΙΣ ΕΙΣΒΟΛΕΣ ΤΩΝ ΓΕΙΤΟΝΙΚΩΝ ΛΑΩΝ ΣΤΑ ΞΕΧΑΣΜΕΝΑ ΒΑΣΙΛΕΙΑ...

GREYHAWK ADVENTURES
ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΤΑΧΤΕΣ ΤΟΥ ΠΟΛΕΜΟΥ ΓΕΝΝΙΕΤΑΙ ΕΝΑΣ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΓΕΜΑΤΟΣ ΑΝΕΞΕΡΕΥΝΗΤΑ ΕΡΕΙΠΙΑ, ΒΕΤΕΡΑΝΟΥΣ ΠΟΛΕΜΙΣΤΕΣ, ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΥΣ, ΜΑΓΟΥΣ, ΠΡΟΔΟΤΕΣ, ΠΡΟΣΦΥΓΕΣ ΚΑΙ ΠΡΙΓΚΙΠΕΣ...

DRAGONLANCE
ΕΛΠΙΔΑ, ΤΙΜΗ, ΠΙΣΤΗ ΣΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΘΕΟΥΣ, ΑΝΤΟΧΗ, ΑΥΤΟΘΥΣΙΑ ΚΑΙ ΕΠΙΒΙΩΣΗ, Ο ΘΡΙΑΜΒΟΣ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΚΑΚΟ, ΤΗΣ ΛΟΓΧΗΣ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΔΡΑΚΟ...

SPELLJAMMER
ΖΗΣΕ ΤΗ ΜΑΓΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ. ΤΑΞΙΔΕΨΕ ΣΤΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ "FORGOTTEN REALMS", "GREYHAWK" ΚΑΙ "DRAGONLANCE". ΑΝΑΚΑΛΥΨΕ ΤΟΥΣ ΘΗΣΑΥΡΟΥΣ ΤΩΝ ΑΣΤΡΩΝ...

Al-Qadim CAMPAIGN
ΚΑΛΩΣ ΗΛΘΑΤΕ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟΥ, ΤΩΝ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΩΝ ΤΖΙΝΙ, ΤΩΝ ΠΑΝΟΥΡΓΩΝ ΣΟΥΛΤΑΝΩΝ, ΤΩΝ ΘΑΝΑΤΗΦΟΡΩΝ ΠΟΛΕΩΝ, ΤΩΝ ΣΠΗΛΑΙΩΝ ΓΕΜΑΤΕΣ ΧΡΥΣΑΦΙ, ΤΗΣ ΚΑΥΤΗΣ ΑΜΜΟΥ ΚΑΙ ΤΟΥ ΚΑΥΤΟΥ ΠΑΘΟΥΣ...

Ravenloft
ΣΤΙΣ ΣΚΙΕΣ ΤΩΝ ΣΚΟΤΕΙΝΩΝ ΚΑΣΤΡΩΝ ΠΑΡΑΜΟΝΕΥΟΥΝ ΒΡΥΚΟΛΑΚΕΣ, ΛΥΚΑΝΘΡΩΠΟΙ, Ο ΙΔΙΟΣ Ο ΘΑΝΑΤΟΣ ΚΑΙ Ο ΓΟΤΘΙΚΟΣ ΤΡΟΜΟΣ ΣΕ ΟΛΟ ΤΟΥ ΤΟ ΜΕΓΑΛΕΙΟ...

DARK SUN WORLD
ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΥΡΙΝΟ ΗΛΙΟ Η ΑΜΜΟΣ ΜΕΤΑΚΙΝΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΦΕΡΕΙ ΣΤΗΝ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΤΑ ΕΡΕΙΠΙΑ ΑΡΧΑΙΩΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΩΝ. ΟΙ ΜΑΥΡΟΙ ΜΑΓΟΙ ΚΥΒΕΡΝΟΥΝ ΑΙΩΝΕΣ ΤΩΡΑ, ΜΑ ΟΙ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΕΝΟΣ ΜΟΝΟ ΗΡΩΑ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ. ΕΔΩ ΜΟΝΟ ΟΙ ΠΙΟ ΔΥΝΑΤΟΙ, ΟΙ ΠΙΟ ΤΟΛΜΗΡΟΙ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΕΠΙΒΙΩΣΟΥΝ...

ΑΜΕΣΗ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ ΜΕ ΟΛΑ ΤΑ ΝΕΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ! ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ! ΚΑΙ ΒΕΒΑΙΑ, ΦΙΓΟΥΡΕΣ **RAL PARTHA** ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΑΠΑΙΤΗΤΙΚΟΥΣ ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ!

TSR

ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8
& ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ
11472 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 3606488

Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1
ΡΟΤΟΝΤΑ
54635 ΘΕΣ/ΚΗ
ΤΗΛ. 212734

Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39
Ε.Κ. 'Πλάζα'
16674 ΓΛΥΦΑΔΑ
ΤΗΛ. 8982057

'Μονόκερως'
ΔΕΡΙΓΝΥ 23
10434 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 8813990

digitized by greekrcm.gr